

ŠAHOVSKI PRIRUČNIK



NAJUSPJEŠNIJEM
PIONIRU
OTVORENOG TURNIRA
ZAGREBA
NOVOGRADNJA OPEN '90

Zagreb 07.11.1990.

[illegible]

ŠAHOVSKA NAKLADA
RZ ZA IZDAVAČKU DJELATNOST
ŠAHOVSKOG SAVEZA HRVATSKE

BIBLIOTEKA »ŠAHOVSKE NAKLADE«
BR. 112

IZDANJE: »ŠAHOVSKA NAKLADA«, ZAGREB
Tisak SOUR »Vjesnik«, Zagreb

Priredio: **ZLATKO KLEMENT**
Međ. sudac FIDE

Šahovski priručnik

PRAVILA ŠAHOVSKE IGRE FIDE, PRAVILNICI O KATEGORIZACIJI, REGISTRACIJI, ZA BRZOPOTEZNI ŠAH I VIKEND TURNIRE, MOMČADSKIH NATJECANJA, TURNIRSKI SISTEMI, BERGEROVE TABLICE, DIJAGRAMI ZA BILJEŽENJE POZICIJA I PARTIJA, TABELE ITD.

ZAGREB 1986

Za izdavača »Šahovska naklada« RZ Šahovskog saveza Hrvatske
dipl. oec. MATE BITANGA

Recenzenti:
DRAGOLJUB MINIĆ i ERVIN SINDIK

Tehnički urednik:
ZLATKO KLEMENT

Korektor:
DUBRAVKO KLEMENT

Tiraža: 4.000

YU ISBN 86-7317-004-4

PRAVILA ŠAHOVSKE IGRE FIDE

ČLAN 1. ŠAHOVSKA PLOČA

Šahovska partija se igra između dva protivnika pomicanjem figura na kvadratnoj ravnini zvanoj »šahovska ploča«.

Šahovska ploča sastavljena je od 64 jednaka kvadrata, izmjenično svijetle (»bijela« polja) i tamne (»crna« polja) boje.

Šahovska se ploča postavlja između igrača tako da je donje ugaono polje s desne strane svakog igrača bijele boje.

Osam okomitih nizova polja zovu se »linijama«, a osam vodoravnih nizova polja »redovima«. Nizovi polja iste boje koja se dodiruju, zovu se »dijagonalama«.

ČLAN 2. FIGURE

Na početku partije jedan igrač ima 16 figura svijetle boje, (»bijele« figure) a drugi ima 16 figura tamne boje (»crne« figure).

Te su figure slijedeće:

— jedan bijeli kralj, koji se označuje znakom ♔

— jedna bijela dama, koja se označuje znakom ♕

— dva bijela topa, koji se označuju znakom ♖

— dva bijela lovca, koji se označuju znakom ♗

— dva bijela skakača, koji se označuju znakom ♘

— osam bijelih pješaka, koji se označuju znakom ♙

— jedan crni kralj, koji se označuje znakom ♚

— jedna crna dama, koja se označuje znakom ♛

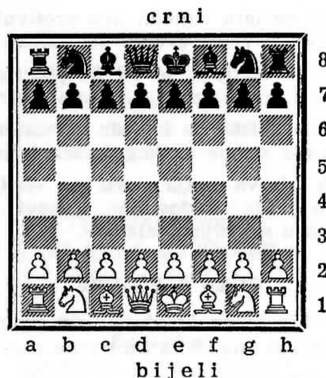
— dva crna topa, koji se označuju znakom ♜

— dva crna lovca, koji se označuju znakom ♝

— dva crna skakača, koji se označuju znakom ♞

— osam crnih pješaka, koji se označuju znakom ♟

Početni položaj figura na šahovskoj ploči je slijedeći:



ČLAN 3. POVLAČENJE POTEZA

Igrač koji ima bijele figure počinje partiju. Igrači izmjenično vuku po jedan potez sve do kraja partije.

Kaže se da je jedan igrač »na potezu« kada je njegov protivnik završio povlačenje svog poteza.

ČLAN 4. OPĆA DEFINICIJA POTEZA

Izuzev rohade (vidi čl. 5), pod potezom se podrazumijeva premještanje figura s jednog polja na drugo, koje je ili slobodno ili je zauzeto nekom protivničkom figurom.

Ni jedna figura, osim topa za vrijeme rohade, i skakača, ne može prijeći preko polja koje je zauzeto nekom drugom figurom.

Figura, koja je premještena na polje zauzeto protivničkom figurom, uzima tu protivničku figuru. Ovo uzimanje je sastavni dio tog istog poteza. Igrač koji je uzeo protivničku figuru mora je odmah ukloniti sa šahovske ploče. (O uzimanju »en passant« vidi član 5.)

ČLAN 5. KRETANJE FIGURA

1. Kralj

a) Izuzev rohade, kralj se pomiče na bilo koje susjedno polje, koje nije napadnuto protivničkom figurom.

b) Rohada je potez kralja i bilo kojeg od dva topa, a računa se kao jedan potez kraljem i izvodi se ovako: kralj se premješta sa svog početnog polja prema jednom ili drugom topu za dva polja u istom redu; zatim se top, prema kojem je kralj povučen, premješta preko kralja na susjedno polje u istom redu odmah do kralja.

c) Ako igrač dotakne najprije topa a tek onda svog kralja, onda on ne može rohirati s tim topom i u tom slučaju primjenjuje se čl. 7.

d) Ako igrač u namjeri da rohira dotakne najprije kralja ili istovremeno kralja i topa i ako se pokaže da je rohada nemoguća, onda igrač može birati bilo da vuče potez kraljem bilo da rohira drugim topom ako je rohada na drugoj strani moguća. Ukoliko nije moguć ni jedan regularan potez kraljem, igrač može vući bilo koji drugi potez po izboru.

e) Rohada je nemoguća ako je kraljem već bio odigran potez, ako je topom s kojim kralj rohira već bio odigran potez; rohada je privremeno nemoguća ako protivnička figura napada početno kraljevo polje ili polje preko kojeg kralj kod rohade prelazi ili napada polje na koje kralj nakon rohade dolazi ili ako se između kralja i topa s kojim kralj rohira nalazi bilo koja vlastita ili protivnička figura.

2. Dama

Dama se pomiče na bilo koje polje (izuzev ograničenja iz čl. 4) linije, reda ili dijagonala na kojima se nalazi.

3. Top

Top se pomiče na bilo koje polje (izuzev ograničenja iz čl. 4) linije ili reda na kome se nalazi.

4. L o v a c

Lovac se pomiče na bilo koje polje (izuzev ograničenja iz čl. 4) na dijagonalama na kojima se nalazi.

5. S k a k a č

Potez skakačem je sastavljen od dva različita hoda. Najprije se pomakne za jedno polje po redu ili liniji i zatim, udaljujući se od polja od kojeg je krenuo, pomakne za još jedno polje po dijagonali. Kod toga nije važno ako je prvo polje, preko kojeg prelazi, zauzeto nekom figurom.

6. P j e š a k

a) Pješak se može pomicati samo unaprijed. Izuzimajući slučaj kad uzima protivničku figuru, pješak se pomiče sa svog početnog polja za jedno ili za dva slobodna polja po liniji na kojoj se nalazi, a u slijedećim potezima za po jedno slobodno polje po liniji na kojoj se nalazi. Prilikom uzimanja pješak se pomiče za jedno polje unaprijed na dijagonalama na kojima se nalazi.

b) Pješak koji napada polje preko kojeg je prešao protivnički pješak pomaknut jednim potezom unaprijed za dva polja sa svog početnog polja, može uzeti tog protivničkog pješaka kao da je taj bio povučen samo za jedno polje. Ovo uzimanje može se izvršiti jedino potezom koji neposredno slijedi kao odgovor za pomicanje pješaka za dva polja i zove se uzimanje »en passant«.

c) Kad dospije na posljednji red, pješak se mora odmah zamijeniti — kao dio tog istog poteza — damom, topom, lovcem ili skakačem iste boje, prema izboru dotičnog igrača, bez obzira na to koje se još figure nalaze na ploči. Ova zamjena pješaka zove se »promocija«. Promovirana figura stupa odmah u djelovanje.

d) Ako na natjecanju igrač nema odmah na raspolaganju novu figuru u koju želi promovirati svog pješaka, onda je dužan prije nego što povuče svoj potez zatražiti pomoć suca. Ako je ovu pomoć zatražio i ako je potrebno neko vrijeme dok se ne nabavi tražena figura, sudac zaustavlja oba sata dok se tražena figura ne da igraču koji je na potezu. Ako igrač nije postavio nikakav zahtjev a povuče potez i zaustavi svoj sat a da nije zamijenio svog promoviranog pješaka novom figurom, onda mu treba izreći opomenu ili disciplinsku kaznu, kao što je dodavanje utrošenog vremena na njegovom satu. U svakom slučaju protivnikov sat mora biti vraćen na vrijeme koje je pokazivao neposredno prije nego je igrač zaustavio svoj sat, na ploči se treba uspostaviti pozicija kao što je bila prije nego što je igrač povukao svog pješaka, a sat igrača koji je na potezu bit će stavljen u pokret. Igrač treba zatim odigrati svoj potez na ispravan način, kako je gore opisano.

ČLAN 6. IZVRŠENJE POTEZA

Izvođenje poteza je završeno:

a) prilikom pomicanja figure na neko slobodno polje kada je igrač tu figuru ispustio iz ruke;

b) prilikom uzimanja kada je uzeta figura uklonjena s ploče i pošto je igrač, stavivši svoju figuru na novo polje, ispustio ovu figuru iz ruke;

c) prilikom rohade kada igrač ispusti iz ruke topa na polje preko kojeg je kralj prešao. Kada igrač ispusti kralja iz ruke potez još nije završen, ali igrač više nema pravo da povuče bilo koji drugi potez osim rohade na toj strani, ukoliko je ova rohada moguća;

d) prilikom promocije pješaka pošto je pješak uklonjen s ploče i pošto je igrač ispustio iz ruke novu figuru, postavivši je na polje promocije. Ako je igrač ispustio iz ruke pješaka koji je stigao na polje promocije, potez još nije završen, ali igrač više nema pravo da povuče pješaka na neko drugo polje;

e) prilikom utvrđivanja da li je za određeno vrijeme igrač povukao propisani broj poteza, posljednji potez se ne smatra završenim sve dok igrač ne zaustavi svoj sat. Ovo se odnosi na sve slučajeve osim onih navedenih u čl. 10.

ČLAN 7. TAKNUTA FIGURA

Pod uvjetom da prvo najavi svoju namjeru (npr. time što će reći »j'adoube«), igrač koji je na potezu može popraviti jednu ili više figura na njihovim poljima.

Izuzev ovog slučaja ako igrač koji je na potezu hotimično takne:

a) jednu ili više figura iste boje, onda on mora vući ili uzeti prvu taknutu figuru, kojom se može vući ili se može uzeti;

b) jednu svoju i jednu protivničku figuru, onda on mora svojom figurom uzeti protivničku figuru, a ako ovo nije moguće, on mora vući ili uzeti prvu taknutu figuru kojom je moguće vući ili koju je moguće uzeti;

c) ako ni jednom od taknutih figura nije moguće povući potez niti se ni jedna od taknutih protivničkih figura ne može

po pravilima uzeti, onda igrač može po vlastitom izboru vući bilo koji pravilan potez;

d) ako igrač želi prigovoriti da je njegov protivnik narušio pravilo »taknute« figure iz ovog člana, onda on mora uložiti prigovor prije nego što sam dotakne figuru.

ČLAN 8. NEPRAVILNE POZICIJE

1) Ako se u toku partije utvrdi da je učinjen nepravilan potez, onda se mora ponovno uspostaviti ona pozicija koja je bila neposredno prije povučenog nepravilnog poteza. Partija će se zatim nastaviti, pri čemu će se na potez koji zamjenjuje nepravilan potez primijeniti odredbe čl. 7. Ako se spomenuta pozicija ne može ustanoviti, onda će partija biti poništena i odigrat će se nova. Ove odredbe se primjenjuju i na nastavke igre kao i na partiju za koju se očekuje rezultat procjene.

2) Ako u toku partije budu slučajno porušene jedna ili više figura i zatim nepravilno namještene, onda će se ponovno uspostaviti pozicija kakva je bila prije poremećaja i partija će se onda nastaviti. Ako se spomenuta pozicija ne može ustanoviti, onda će se partija poništiti i odigrat će se nova.

3) Ako igrač prilikom povlačenja poteza nehotice prevrne jednu ili više figura, onda on ne smije zaustaviti svoj sat sve dok ponovno ne bude uspostavljena ispravna pozicija.

4) Ako je poslije prekida partije pozicija bila neispravno namještena, onda će se ponovno uspostaviti pozicija kakva je bila prilikom prekida i partija će se nastaviti.

5) Ako se za vrijeme partije ustanovi da je početna pozicija figura bila neispravna ili da je partija počela s obrnutim bojama figura, onda će partija biti poništena i odigrat će se nova.

6) Ako se za vrijeme partije ustanovi da je šahovska ploča bila postavljena suprotno čl. 1. nastala pozicija prenijet će se na pravilno postavljenu šahovsku ploču i partija će se nastaviti.

ČLAN 9. ŠAH

Kralj je u šahu kad jedna ili više protivničkih figura napada polje na kojem se kralj nalazi. Tada se kaže da je kralj u šahu. Šah se mora otkloniti neposredno slijedećim potezom. Ako se šah ne može otkloniti, onda se kaže da je kralj »matiran«. Objavljivanje šaha protivniku nije obavezno.

ČLAN 10. ZAVRŠENA PARTIJA

1) Partiju dobiva igrač koji matira protivničkog kralja. Time je partija odmah završena.

2) Partiju dobiva igrač čiji protivnik izjavi da predaje. Time je partija odmah završena.

3) Partija je neriješena (ili »remi«) kada kralj igrača koji je na potezu nije u šahu, ali ovaj igrač ne može vući ni jedan pravilan potez. Tada se kaže da je kralj u »patu«. Time je partija odmah završena.

4) Partija je neriješena ako se o tome suglase oba igrača. Time je partija odmah završena.

5) Partija je neriješena po zahtjevu jednog od igrača, kada ista pozicija:

a) treba upravo da se pojavi, ili

b) da se upravo pojavila po treći put, a uvijek je isti igrač na potezu. Smatra se da je pozicija ista kada figure iste vrste i boje zauzimaju ista polja i kada su mogućnosti za kretanje svih figura iste uključujući i pravo na rohadu i uzimanje pješaka »en passant«.

6) Ako igrač povuče potez, ne reklamirajući remi na osnovi točke 5, onda on gubi pravo da zahtijeva neriješen rezultat. Ovo pravo, međutim, ponovno stječe ako se ista pozicija ponovno pojavi s istim igračem na potezu.

7) Partija je neriješena ako nastane jedna od slijedećih konačnica, u kojima je mogućnost pobjede za bilo koju stranu očigledno isključena:

a) kralj protiv kralja,

b) kralj protiv kralja i lovca ili skakača,

c) kralj i lovac protiv kralja i lovca, pri čemu su oba lovca na dijagonali iste boje.

8) Partija je neriješena kad igrač koji je na potezu reklamira remi i dokaže da je najmanje 50 posljednjih poteza povučeno s obje strane a da nije uzeta nijedna figura niti povučen ni jedan pješak. Ovaj broj od 50 poteza može biti povećan za izvjesne pozicije pod uvjetom da je ovo povećanje broja poteza i da su ove pozicije bile jasno utvrđene u Pravilima šahovske igre u slijedećoj točci.

9) Broj od 50 poteza spomenut u prethodnoj točci bit će povećan na 100 poteza za slijedeće pozicije:

a) u konačnici kralja, topa i lovca protiv kralja i topa,

b) u konačnici kralja i dva skakača protiv kralja i pješaka ako su ispunjeni ovi uvjeti: ako je pješak čvrsto blokiran jed-

nim od skakača, ako pješak nije napredovao dalje od: crni a4, b6, c5, d4, e4, f5, g6 ili h4; bijeli a5, b3, c4, d5, e5, f4, g3 ili h5,

c) u konačnici kralj, top i pješak protiv kralja, lovca i pješaka, ako: bijeli ima pješaka na a2, a crni ima pješaka na a3 i crnopoljnog lovca ili: bijeli ima pješaka na h2, crni ima pješaka na h3 i bjelopoljnog lovca ili: ako su ispunjeni ovi uvjeti ali s obrnutim bojama, tj. sa crnim pješakom na h7 ili a7 i bijelim pješakom na h6 (sa crnopoljnim lovcem) ili na a6 (sa bjelopoljnim lovcem).

10) Igrač može predložiti remi predviđen odredbom točke 4 ovog člana samo u trenutku kad je upravo povukao figuru. Pošto je zatim predložio remi, igrač stavlja u pokret sat svog protivnika. Protivnik može prihvatiti prijedlog ili ga može odbiti bilo usmeno bilo time što će povući svoj potez. U međuvremenu igrač koji je ponudio remi ne može povući ponudu.

a) ako jedan igrač nudi remi dok je protivnikov sat u pokretu, onda protivnik može prihvatiti ponudu ili je odbiti. Međutim, sudac će opomenuti igrača koji na ovakav način nudi remi (vidi čl. 15).

b) Ako jedan igrač nudi remi dok njegov sat radi, protivnik može ponudu prihvatiti ili odbiti ili pak može odložiti svoju odluku sve dok ne vidi protivnikov potez. Kad je riječ o kuvertiranom potezu, odluku može odložiti dok se kuverta s potezom ne otvori i dok se potez ne povuče na ploči.

c) U ovim slučajevima igrač može odbaciti ponudu usmeno ili na taj način što će povući svoj potez čim na njega dođe red. U međuvremenu, od trenutka kad je ponudio remi do protivnikovog odgovora, igrač ne može povući ponudu.

11) Pravo da zahtijeva remi na osnovi točke 5 ima isključivo igrač:

a) koji je u mogućnosti da povuče potez koji dovodi do takvog ponavljanja pozicije, ako prethodno izjavi sucu da namjerava igrati taj potez i ako upiše taj potez u svoj formular za pisanje poteza,

b) koji treba da odgovori na potez poslije kojeg je nastala povoljna pozicija.

Pravo da zahtijeva remi, ali prije nego što je sam prekoračio vrijeme određeno za razmišljanje, ima također igrač čiji je protivnik ostao samo s kraljem.

12) Kad igrač zahtijeva remi na temelju točke 8 i 11, onda sudac mora najprije zaustaviti šahovski sat dok se ne utvrdi opravdanost zahtjeva:

a) ako se utvrdi da je zahtjev opravdan, partija je neriješena,

b) ako se utvrdi da je zahtjev neopravdan, sudac će tada dodati pet minuta vremenu koje je utrošio igrač koji je zahtijevao remi. Ako igrač ovim dodatkom prekorači vrijeme određeno za razmišljanje, onda on gubi partiju. Ukoliko pak ovim nije prekoračio vrijeme razmišljanja, partija će se nastaviti i igrač koji je naznačio potez prema točki 11-a mora taj potez i povući na šahovskoj ploči,

c) Igrač koji je zahtijevao remi po ovom članu ne može taj zahtjev povući.

13) Partija je izgubljena za igrača koji nije odigrao propisani broj poteza za određeno vrijeme.

14) Partija je izgubljena za igrača koji se na početak ili na nastavak partije pojavi za šahovskom pločom sa zakašnjenjem većim od jednog sata. Vrijeme zakašnjenja se računa od početka seanse. Međutim, kad je u pitanju prekinuta partija, ukoliko je zakasnio igrač koji je kuvertirao potez, onda će rezultat partije biti drugačiji ukoliko je:

a) odsutni igrač dobio partiju jer je kuvertiranim potezom dao mat;

b) odsutni igrač remizirao, jer je kuvertiranim potezom nastala pat-pozicija ili je kao posljedica kuvertiranog poteza nastala neka od pozicija iz čl. 10 točka 7;

c) igrač prisutan za šahovskom pločom izgubio partiju prema čl. 10, točka 13, jer je prekoračio vrijeme određeno za razmišljanje.

15) Partija je izgubljena za igrača koji je kuvertirao potez čije stvarno značenje nije moguće utvrditi ili je kuvertirao nepravilan potez.

16) Partija je izgubljena za igrača koji za vrijeme igre odbija da se pridržava ovih Pravila igre. Ukoliko oba igrača odbijaju da se pridržavaju Pravila ili ako oba igrača stignu za šahovsku ploču sa zakašnjenjem većim od jednog sata, partija će biti proglašena izgubljenom za oba igrača.

ČLAN 11. ZAPISIVANJE PARTIJE

1) U toku igre svaki igrač je dužan da zapisuje partiju (svoje i protivnikove poteze), potez po potez, što je moguće jasnije i čitljivije, algebarskom notacijom, na formularu koji je propisan za dotično natjecanje. Kod toga nije važno da li igrač najprije vuče svoj potez i potom ga zapisuje u svoj formular ili obratno.

2) Ukoliko igrač ima na svom satu manje od pet minuta do vremenske kontrole, onda on nije obavezan da ispunjava uv-

jete iz točke 1 ovog člana. Međutim, čim specijalna naprava **(npr. zastavica na satu) pokaže da je isteklo određeno vrijeme**, igrač je dužan odmah popuniti formular potezima koje je propustio.

3) Ukoliko oba igrača ne mogu zbog oskudice vremena zapisivati svoje poteze, sudac ili njegov zamjenik treba nastojati da bude prisutan i da zapisuje poteze. Sudac ne smije intervenirati sve dok ne istekne vrijeme i mora se uzdržavati da daje bilo kakav znak igračima da li je prošla kontrola vremena.

4) Ako se ne može primijeniti točka 2, a igrač odbija da zapisuje partiju u skladu s točkom 1, primijenit će se član 10. točka 16.

5) Ako igrač ne odbija da izvrši zahtjev suca da popuni svoj formular, ali izjavljuje da ga ne može popuniti bez uvida u formular protivnika, onda je dužan da preko suca zatraži ovaj formular, dok će sudac odlučiti da li se popunjavanje formulara može izvršiti prije kontrole vremena a da to ne smeta drugom igraču. Ovaj ne može odbiti da da svoj formular, jer je formular vlasništvo organizatora i rekonstrukcija će se izvršiti na teret protivnikovog vremena za razmišljanje. U svim ostalim slučajevima formulari se mogu popunjavati jedino poslije kontrole vremena.

6) Ako poslije vremenske kontrole samo jedan igrač mora popuniti svoj formular, onda će on to učiniti prije nego što povuče slijedeći potez a na teret svog vremena, ukoliko je njegov protivnik povukao potez.

7) Ako poslije vremenske kontrole oba igrača trebaju popuniti svoje formulare, onda će biti zaustavljena oba sata dok se ne popune oba formulara, ako je potrebno i uz pomoć šahovske ploče pod kontrolom suca, koji prije toga treba zapisati stvarnu poziciju nastalu na ploči.

8) Ako u slučaju iz točke 6 sudac smatra da samo protivnikov formular neće biti dovoljan da se rekonstruira partija, onda će postupiti kao u slučaju iz točke 7.

9) Ako je nemoguće rekonstruirati poteze prema postupku iz točke 7, partija će se nastaviti. U ovom slučaju prvi slijedeći potez koji bude odigran smatrat će se kao prvi potez predviđen za slijedeću vremensku kontrolu.

ČLAN 12. ŠAHOVSKI SAT

1) Svaki igrač mora za određeno vrijeme povući određeni broj poteza, a ove dvije vrijednosti **trebaju biti unaprijed utvrđeni**. Vrijeme koje igrač uštedi u jednom periodu partije, doda-

je se vremenu koje igrač ima na raspolaganju u slijedećem nastavku.

2) Vrijeme svakog igrača kontrolira se **pomoću sata koji u tu svrhu ima zastavicu ili neki drugi specijalni uređaj. Smatra se da je zastavica pala kad sudac opazi tu činjenicu ili kad sudac odluči da je prekoračeno vrijeme određeno za razmišljanje čak i ako zastavica, zbog neispravnosti, nije pala kada je vrh kazaljke koja pokazuje minute prešao vrh zastavice. U slučajevima kad sudac nije prisutan, smatra se da je zastavica pala kada je igrač na to upozorio.**

3) U vrijeme određeno za početak partije, stavlja se u pokret sat igrača koji ima bijele figure. U daljem toku partije svaki igrač, pošto povuče svoj potez, zaustavlja svoj sat i stavlja u pokret sat protivnika.

4) Svaki znak koji je dao sat ili njegov uređaj smatra se konačnim, ukoliko nema očiglednih grešaka. Igrač koji želi da se utvrdi takva greška dužan je to zatražiti čim grešku primijeti, ali najkasnije neposredno poslije pada zastavice prilikom kontrole vremena. Sat s očiglednom neispravnošću treba zamijeniti, a vrijeme koje je svaki igrač utrošio do trenutka kad je igra prekinuta, treba biti prenijeto na novi sat što je točnije moguće. Sudac kod toga treba postupiti po svom najboljem uvjerenju kod odluke koje vrijeme treba pokazivati novi sat. Ako sudac odluči da doda vrijeme na satu jednog ili oba igrača, onda on ni u kom slučaju ne smije ostaviti jednom igraču manje od pet minuta do kontrole vremena, odnosno manje od minute za svaki potez do kontrole vremena ukoliko je igrač dužan povući više od 5 poteza do vremenske kontrole.

5) Ako se igra mora prekinuti iz nekog razloga za koji nije odgovoran ni jedan od igrača, onda sudac treba zaustaviti oba sata dok se razlog za prekid ne otkloni. Ovo treba učiniti npr. kad se treba ispraviti neka nepravilna pozicija, zamijeniti neispravan sat ili kad nije pri ruci figura kojom igrač želi zamijeniti pješaka koji je došao na posljednji red.

6) U slučaju iz čl. 8, točka 1 i 2, kad nije moguće odrediti vrijeme koje je utrošio jedan i drugi igrač do trenutka kada se dogodila nepravilnost, treba svakom igraču odrediti vrijeme utrošeno do tog trenutka, proporcionalno onom što pokazuje sat u momentu kad je nepravilnost utvrđena. Npr. poslije 30. poteza crnog utvrđeno je u nekoj partiji da se neka nepravilnost dogodila u 20. potezu. Sat bijelog pokazivao je da je za ovih 30 poteza utrošeno 1,30 (90 minuta), a sat crnog 1,00 (60 minuta). Iz toga se može zaključiti da su dva igrača za 20 poteza utrošili slijedeće vrijeme:

$$\textbf{bijeli: } \frac{90 \times 20}{30} = 60 \text{ minuta} \qquad \textbf{crni: } \frac{60 \times 20}{30} = 40 \text{ minuta}$$

7) Predaja partije ili sporazum o **remiju ostaje punovažan** čak i ako se kasnije utvrdi da je zastavica bila pala.

8) Ako su obje zastavice pale zaista istovremeno tako da sudac nije u stanju utvrditi koja je zastavica prva pala, onda će partija biti nastavljena.

9) Sudac se mora uzdržati od toga da skreće pažnju igraču da je njegov protivnik povukao potez ili da je igrač zaboravio zaustaviti sat pošto je povukao svoj potez, ili ga obavještavati koliko je poteza povučeno itd.

ČLAN 13. PREKID PARTIJE

1) Ako se partija ne završi do isteka vremena određenog za igru, onda igrač koji je na potezu mora jasnom notacijom zapisati svoj potez u formular, staviti svoj i protivnikov formular u kuvertu, zatvoriti je i zatim zaustaviti sat. Sve dok ne

PREKINUTA PARTIJA
(ADJOURNED GAME)

DATUM (DATE)

TAKMIČENJE (COMPETITION)

KOLO (ROUND)

IME — BIJELI (NAME WHITE)

IME — CRNI (NAME BLACK)

♔ ___ ♕ ___ ♖ ___ ♖ ___ ♚ ___ ♛ ___ ♜ ___ ♜ ___

♗ ___ ♗ ___ ♘ ___ ♘ ___ ♝ ___ ♝ ___ ♞ ___ ♞ ___

♙ ___ ♟ ___

BROJ FIGURA (NUMBER OF PIECES)

BROJ FIGURA (NUMBER OF PIECES)

VRIJEME (TIME)

VRIJEME (TIME)

BIJELI (WHITE)

CRNI (BLACK)

KUVERTIRANI POTEZ (SEALED MOVE)

KUVERTIRANI POTEZ (SEALED MOVE)

NASTAVAK PARTIJE (ADJOURNMENT)

DATUM (DATE)

SAT (HOUR)

SN — T 14

SUDAC (ARBITER)

Kuverta za prekid partije

zaustavi sat, igrač zadržava pravo da izmijeni svoj kuvertirani potez. Ako igrač povuče spomenuti potez na šahovskoj ploči, on mora ovaj isti potez zapisati na svom formularu kao svoj kuvertirani potez.

2) Na kuverti treba označiti:

a) imena igrača,

b) poziciju kakva je bila neposredno prije kuvertiranog poteza,

c) vrijeme koje je utrošio svaki igrač,

d) ime igrača koji je kuvertirao potez i broj tog poteza.

3) Sudac je odgovoran za čuvanje kuverte.

ČLAN 14. NASTAVAK PREKINUTE PARTIJE

1) Prilikom nastavka partije na šahovskoj će se ploči postaviti pozicija kakva je bila neposredno prije kuvertiranog poteza, a na satovima će se označiti vrijeme koje su oba igrača utrošila do trenutka kada je partija prekinuta.

2) Kuverta će biti otvorena jedino ako je prisutan igrač koji je na potezu, tj. onaj koji treba odgovoriti na kuvertirani potez. Sat tog igrača stavit će se u pokret čim kuvertirani potez bude povučen na ploči.

Ako se oba igrača suglase o remiju i svoju odluku saopće sucu i zatim, pošto je kuverta otvorena, ustanove da je bio neregularan potez ili ako jedan od igrača obavijesti suca da predaje prekinutu partiju i zatim, pošto se kuverta otvori, ustanovi da je njegov protivnik kuvertirao potez koji je po čl. 10, točka 15 neregularan, onda u prvom slučaju remi ostaje na snazi, a u drugom također predaja partije ostaje na snazi.

3) Ako je odsutan igrač koji treba odgovoriti na kuvertirani potez, njegov će sat biti stavljen u pokret, ali će se kuverta s kuvertiranim potezom otvoriti tek kad on stigne.

4) Ako je odsutan igrač koji je kuvertirao potez, onda igrač, koji je na potezu, nije obavezan da na kuvertirani potez odgovori potezom na šahovskoj ploči. On ima pravo da zapiše svoj odgovarajući potez u svoj formular i da ga stavi u jednu kuvertu, da zaustavi svoj sat i stavi u pokret protivnikov sat. Kuverta se ostavlja na čuvanje sucu i otvara se kad stigne protivnik.

5) Ako nestane kuverta koja sadrži potez zapisan u skladu sa članom 13, točka 2, onda:

a) partija će biti nastavljena od pozicije u vrijeme prekida i s vremenom na satovima koje su satovi pokazivali u trenutku prekida partije;

b) ako je poziciju nemoguće utvrditi, onda će partija biti poništena i mora se igrati nova partija;

c) ako se ne može utvrditi vrijeme koje je utrošeno do trenutka prekida, onda će to pitanje riješiti sudac. Igrač koji je kuvertirao potez, povući će ga na ploči.

6) Ako je prilikom nastavljanja partije neispravno označeno vrijeme na satu bilo jednog ili drugog igrača i ako na ovo ukaže bilo koji od njih prije nego što povuče svoj prvi potez, greška se mora ispraviti. Ako greška nije tada utvrđena, partija se nastavlja bez ispravka, osim ako sudac ne smatra da bi posljedice bile suviše teške.

7) Trajanje nastavka za prekinutu partiju određuje se sa unaprijed objavljenim vremenom za početak i za završetak.

ČLAN 15. PONAŠANJE IGRAČA

1) Zabrane:

a) za vrijeme igre igračima je zabranjeno da se koriste pisanim, tiskanim ili na drugi način zabilježenim materijalom ili da analiziraju partiju na drugoj šahovskoj ploči; njima je također zabranjeno da se pomažu savjetom ili mišljenjem treće strane, bez obzira da li su traženi ili ne,

b) također je zabranjeno koristiti se bilješkama koje igrač za vrijeme igre piše kao podsjetnik, izuzev bilježenja odigranih poteza i vremena koje je pokazivao sat,

c) za vrijeme igre i za vrijeme nastavka nisu dozvoljene analize u prostoru za igru,

d) zabranjeno je ometati ili uznemiravati protivnika na bilo koji način.

2) Kršenje pravila navedenih u prethodnoj točci mogu povući kazne koje idu i do gubitaka partije.

ČLAN 16. SUDAC

Za vođenje natjecanja mora biti određen sudac. Njegove dužnosti su:

1) da se brine o striktnom poštovanju Pravila igre;

2) da nadzire tok natjecanja, da utvrđuje da igrači nisu prekoračili vrijeme određeno za razmišljanje, da utvrđuje redoslijed nastavaka prekinutih partija, da pazi na primjenu

odredaba navedenih u čl. 13, tj. da provjeri da li su podaci navedeni na kuverti točni, da čuva kuverte sa zapisanim potezima do nastavka prekinute partije itd.;

3) da sprovodi odluke koje bude donosio u sporovima iskrslim u toku natjecanja;

4) da djeluje u najboljem interesu natjecanja, da osigura održavanje dobrih uvjeta za igru i da igrači ne budu uznemiravani jedan od drugog ili od gledalaca;

5) da izriče kazne igračima za svaku grešku ili kršenje Pravila igre.

ČLAN 17. BODOVANJE PARTIJE

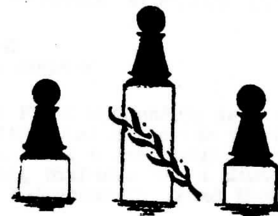
Za dobivenu partiju pobjednik dobiva 1 bod, a pobijeđeni 0 bodova. Za neriješenu (remi) partiju oba igrača dobivaju po pola boda.

ČLAN 18. TUMAČENJE PRAVILA IGRE

U slučaju nedoumice u primjeni ili tumačenju ovih Pravila, FIDE će razmotriti podatke i donijeti službene odluke. Objavljene odluke su obavezne za sve učlanjene federacije. Sve prijedloge i zahtjeve za tumačenja podnose članice-federacije, navodeći potpune podatke.

ČLAN 19. PRELAZNE ODREDBE

Tekst na engleskom jeziku je autentična verzija Pravila šahovske igre, koja su usvojena na kongresu FIDE 1984. godine. Ova Pravila stupaju na snagu 1. siječnja 1985. godine.



PRAVILNIK O KATEGORIZACIJI ŠSJ

STUPNJEVI KATEGORIJA

Član 1.

Svaki registrirani član šahovske organizacije Jugoslavije kategorizira se i stječe odgovarajući stupanj kategorije samo na osnovi svojih rezultata na turnirima i takmičenjima odigranim u zemlji, na način predviđen ovim Pravilnikom.

Na turnirima i takmičenjima u inozemstvu ne mogu se stjecati jugoslavenske kategorije i titule. Izuzetno, titula jugoslavenskog šahovskog majstora može se steći i na inozemnim turnirima, na način predviđen ovim Pravilnikom.

Član 2.

Stupnjevi kategorija za šahiste su slijedeći, počev od najniže:

— igrač bez kategorije (vankategornik)
— igrač IV. kategorije (četvrtokategornik)
— igrač III. kategorije (trećekategornik)
— igrač II. kategorije (drugokategornik)
— igrač I. kategorije (prvokategornik)
— majstorski kandidat
— majstor

Stupnjevi međunarodnih kategorija (titula) su, počev od najniže:

— majstor FIDE
— međunarodni majstor
— velemajstor

Titula majstora FIDE izjednačuje se u rangu s titulom jugoslavenskog majstora kod mješovitih turnira i kod rangiranja u pogledu sastava ekipe u momčadskim natjecanjima, dok su titule međunarodnog majstora kao i titula velemajstora, koja je najviši rang u kategorizaciji, iznad titule nacionalnog majstora.

Član 3.

Stupnjevi kategorija za šahistkinje su slijedeći, počev od najniže:

— šahistkinja bez kategorije (vankategornica)
— šahistkinja IV. kategorije (četvrtokategornica)
— šahistkinja III. kategorije (trećekategornica)
— šahistkinja II. kategorije (drugokategornica)
— šahistkinja I. kategorije (prvokategornica)
— ženski majstorski kandidat
— ženski majstor

Stupnjevi međunarodnih kategorija (titula) su, počev od najniže:

— ženski majstor FIDE
— ženski međunarodni majstor
— ženski velemajstor

Titula ženskog majstora FIDE izjednačuje se s titulom ženskog jugoslavenskog majstora kod mješovitih turnira i kod rangiranja u pogledu sastava ekipe u ekipnim natjecanjima, dok su titule ženskog međunarodnog majstora kao i titula ženskog velemajstora, koja je najviši rang u kategorizaciji kod šahistkinja, iznad titule ženskog nacionalnog majstora.

Član 4.

Međunarodne titule i titula jugoslavenskog majstora, kao i početna IV. kategorija su doživotne, dok se ostale kategorije mogu izgubiti zbog slabog plasmana tzv. »rđavog plasmana«, na način predviđen ovim Pravilnikom.

Član 5.

Kad šahistkinja sudjeluje na muškom turniru, onda se njena kategorija računa:

a) ako ima samo žensku kategoriju — njena se kategorija prevodi u mušku kategoriju za dva stupnja nižu (npr. ženski majstorski kandidat računa se kao igrač II. muške kategorije, ili šahistkinje bez kategorije, kao i IV. i III. ženske kategorije izjednačuju se s muškim igračem bez kategorije),

b) ako ima samo mušku kategoriju — računa se prema toj kategoriji,

c) ako ima i mušku i žensku kategoriju — onda se računa prema većoj kategoriji uspoređujući njenu mušku kategoriju s njenom ženskom kategorijom sniženom za dva stupnja.

Član 6.

Šahistkinja kad sudjeluje na muškom turniru može osvojiti samo mušku kategoriju.

Šahistkinji koja osvoji mušku kategoriju, priznaje se da je osvojila i tu istu žensku kategoriju, ukoliko već ne posjeduje neku višu žensku kategoriju. Tako npr. ako šahistkinja osvoji I. mušku kategoriju, a ne posjeduje I. žensku ili višu kategoriju priznaje joj se da je istovremeno osvojila i I. žensku kategoriju.

Član 7.

Kad inozemni natjecatelji sudjeluju na našim turnirima računaju se prema svojim međunarodnim titulama. Ukoliko ne posjeduju međunarodnu titulu, a u svojoj zemlji imaju titulu nacionalnog majstora ili majstorskog kandidata, izjednačuju se s našim igračima koji su nosioci iste titule. Inozemni igrači koji ne posjeduju navedene titule, računat će se kao igrači I. kategorije.

Na turniru (takmičenju) koji se kategorizira mogu sudjelovati najviše dva inozemna igrača (igračice) bez međunarodnih titula.

Član 8.

Pravilnik o kategorizaciji primjenjuje se na pojedinačnim kategornim turnirima (turniri igrača iste kategorije), mješovitim turnirima (turniri igrača različitih kategorija) i na prvenstvenim ekipnim natjecanjima odigranim po Bergerovom ili švicarskom sistemu u jednom mjestu ili na bazi igranja mečeva u više mjesta.

Dodjeljivanje kategorije na osnovi rezultata na turniru po švicarskom sistemu kao i na prvenstvenom ekipnom natjecanju vrši se na vlastiti zahtjev. U zahtjevu treba navesti natjecanje, imena igrača s kojima je igrao, njihove kategorije i pojedinačno postignute rezultate.

KATEGORNI TURNIRI

Član 9.

Pod kategornim turnirom podrazumijeva se turnir u kome sudjeluju šahisti ili šahistkinje iste kategorije.

Član 10.

Na kategornom turniru može se steći samo prva viša kategorija ako turnir ispunjava slijedeće uvjete (izuzev titule nacionalnog majstora):

a) turnir mora imati najmanje 10 igrača ako se igra po Bergerovom sistemu, odnosno 9 kola ako se igra po švicarskom sistemu,

b) za stjecanje titule majstorskog kandidata, I. i II. kategorije tempo igre ne smije biti brži od 25 poteza na sat po igraču. Za stjecanje III. i IV. kategorije tempo igre ne smije biti brži od 50 poteza na sat po igraču.

Član 11.

Kriteriji za stjecanje kategorija na kategornim turnirima (muškim i ženskim) su slijedeći:

— na turniru vankategornika — pet prvoplasiranih stječu IV. kategoriju,

— na turniru IV. kategorije — četiri prvoplasirana stječu III. kategoriju.

— na turniru III. kategorije — tri prvoplasirana stječu II. kategoriju,

— na turniru II. kategorije — dva prvoplasirana stječu I. kategoriju,

— na turniru I. kategorije — prvoplasirani stječe titulu majstorskog kandidata.

Član 12.

U slučaju diobe kritičkih mjesta za osvajanje kategorija na kategornim turnirima odlučuje:

a) kod Bergerovog sistema — bolji uspjeh prema pobjednicima, a ako je on jednak, onda uspjeh po Sonneborn-sistemu, a ako je i on jednak, onda veći broj pobjeda,

b) kod švicarskog sistema — koeficijent po Buchholz-sistemu, a ako je on jednak, onda veći broj pobjeda.

Član 13.

Ako šahistkinje igraju na muškom turniru, onda mogu igrati najviše dvije igračice, s tim da njihove kategorije kada se usaglase sa članom 5. odgovaraju kategoriji turnira, kako turnir ne bi izgubio svoje kategorno značenje.

Šahisti ne mogu sudjelovati na ženskim kategornim turnirima.

Član 14.

Izuzetno od čl. 11. titulu majstorskog kandidata stječe pobjednik odnosno pobjednica Pionirskog prvenstva Jugoslavije, ukoliko ovu titulu već ne posjeduje. U slučaju diobe mjesta primjenjuje se čl. 12. ovog Pravilnika.

MJEŠOVITI TURNIRI

Član 15.

Pod mješovitim turnirom podrazumijeva se turnir na kome sudjeluju igrači raznih kategorija.

Član 16.

Na mješovitom turniru kategorija se može steći, izuzev titule majstora, ako turnir ispunjava slijedeće uvjete:

a) Turnir mora imati najmanje 10 igrača ako se igra po Bergerovom sistemu, odnosno 9 kola ako se igra po švicarskom ili nekom drugom sistemu. Igrač mora imati najmanje 9 odigranih partija na jednom turniru ili u jednoj ligi. Računa se da turnir ima onoliko učesnika s kojim je brojem i započeo. Ako u slučaju istupanja nekog učesnika igrač ima manje od 9 odigranih partija, norma za određenu kategoriju priznat će se tom igraču ako je iz tog manjeg broja partija ispunio normu, kad mu se norma izračuna tako kao da je te partije izgubio.

b) Za stjecanje titule majstorskog kandidata, I. i II. kategorije, tempo igre ne smije biti brži od 25 poteza na sat po igraču, a za stjecanje III. i IV. kategorije tempo igre ne smije biti brži od 50 poteza na sat po igraču.

c) Da bi igrač osvojio neku kategoriju, potrebno je da najmanje 9 njegovih protivnika imaju kategorije koje su više ili jednake za dva stupnja nižoj kategoriji od one koja se osvaja. Tako na turniru od npr. 14 igrača, ili na turniru koji se igra 13 kola po švicarskom sistemu, igrač može osvojiti titulu majstorskog kandidata samo ako je imao najmanje 9 protivnika s II. ili višom kategorijom. Za osvajanje I. kategorije potrebno je da je imao najmanje 9 protivnika s III. ili višom kategorijom. Ostali igrači — protivnici mogu biti bilo kojih nižih kategorija.

d) Da bi igrač osvojio neku kategoriju, potrebno je da kod takmičenja po kružnom sistemu najmanje trećina učesnika ima tu ili višu kategoriju, a kod takmičenja po švicarskom sistemu kao i kod ekipnih takmičenja, najmanje trećina učesnika njegovog turnira, u koji se kao učesnici računaju svi njegovi protivnici i on.

e) Igrač može osvojiti samo dva stupnja veću kategoriju od svoje. Tako npr. da bi netko osvojio titulu majstorskog kandidata, ne smije imati nižu kategoriju od II.

f) Turnir, odnosno ekipno natjecanje mora biti etapa, odnosno sastavni dio ciklusa prvenstva Jugoslavije. Pod natjecanjem za državno prvenstvo podrazumijevaju se svi mješo-

viti turniri kao i ekipne lige, s kojih se najuspješniji igrači odnosno ekipe kvalificiraju za viši rang natjecanja u ciklusu **prvenstva Jugoslavije.**

Član 17.

Turnir koji nije u sklopu prvenstva Jugoslavije, a služi samo za stjecanje II. ili više kategorije, pored ispunjavanja uvjeta iz člana 16. mora ispunjavati još i slijedeće uvjete:

a) Kod pojedinačnog natjecanja po kružnom sistemu, najviše dvije trećine učesnika mogu biti iz istog kluba, a kod švicarskog sistema i ekipnih natjecanja najviše dvije trećine njegovog individualnog turnira mogu biti iz istog kluba.

b) Mora dobiti posebnu dozvolu nadležne kvalifikacione komisije.

Član 18.

Igrač stječe prvu višu kategoriju **(izuzev titule majstora,** za koju važe posebne odredbe) ako postigne **broj bodova koji dobijemo kad zbrojimo:**

100% bodova od igrača nižih kategorija,
75% bodova od igrača svoje kategorije,
55% bodova od igrača prve više kategorije,
40% bodova od igrača bar dvije više kategorije.

Kad igrač stječe prvu višu kategoriju brojem bodova izračunatim po ovom kriteriju, onda i igrač prve niže kategorije stječe tu istu kategoriju ako postigne isti broj bodova.

Član 19.

U slučaju kada na mješovitom turniru nema učesnika s prvom nižom kategorijom od one koja se osvaja, onda se obračun pri izračunavanju norme za osvajanje te kategorije obavlja tako što se jedan igrač iz kategorije za koju se izračunava norma fiktivno prevodi u prvu nižu kategoriju i tada kriterij izračunava prema odredbama člana 18. i umanjuje se za 0,20 bodova, ili se jedan igrač niže kategorije prevodi fiktivno u kategoriju za koju se izračunava norma i kriterij obračunat prema odredbama člana 18. uvećava za 0,25 bodova. Npr. na mješovitom turniru na kome sudjeluje 5 mk i 5 igrača II. kategorije, norma za osvajanje titule mk izračunava se tako što se jedan mk fiktivno prevodi u igrača I. kategorije i broj bodova izračunat po članu 18. umanji za 0,20, što bi iznosilo: $4 \times 55\% + 5 \times 100\% - 0{,}20 = 7$ bodova, ili se jedan igrač II. kategorije fiktivno prevodi u igrača I. kategorije i broj bodova izračunat po članu 18. uveća za 0,25 bodova, što bi iznosilo: $5 \times 55\% + 4 \times 100\% + 0{,}25 = 7$ bodova.

Član 20.

Kod turnira koji se igraju po švicarskom sistemu i kod ekipnih natjecanja svaki igrač se kategorizira na osnovi svog individualnog turnira, gdje se u učesnike njegovog turnira ubrajaju on i svi njegovi protivnici s kojima je igrao na tom natjecanju. Ostale odredbe za kategorizaciju važe kao i za turnire po kružnom sistemu.

Član 21.

Kategorizacija igrača koji je osvojio kategoriju na turniru po švicarskom sistemu ili na ekipnom natjecanju obavlja se isključivo na zahtjev dotičnog igrača, koji mora biti podnijet nadležnoj kvalifikacionoj komisiji najkasnije mjesec dana od dana završetka turnira.

Uz zahtjev igrač je dužan navesti natjecanje imena i prezimena i kategorije svih svojih protivnika i postignute rezultate s njima. Igrač koji je odigrao više od 9 partija nema pravo izostaviti ni jednog svog protivnika s kojim je igrao na tom natjecanju.

GUBITAK KATEGORIJE

Član 22.

Na svakom turniru koji ispunjava uvjete za kategorizaciju, tj. na kom se može osvojiti bilo koja kategorija, izuzimajući ekipna natjecanja, igrač može izgubiti svoju kategoriju i pasti u prvu nižu ako postigne manje od 50% bodova potrebnih za osvajanje njegove kategorije (»rđav plasman«).

Na kategornom turniru igrač gubi svoju kategoriju ako postigne manje od 25% mogućih bodova.

Igrač ne gubi kategoriju po gore navedenim stavovima ako je navršio 50 godina starosti, odnosno 45 godina kod šahistkinja.

Član 23.

Ako igrač istupi s turnira koji se igra po Bergerovom sistemu iz opravdanih razloga, a nije postigao ni 50% bodova potrebnih za osvajanje njegove kategorije, onda o gubitku njegove kategorije odlučuje nadležna kvalifikaciona komisija.

Ako igrač neopravdano istupi s turnira koji se igra po švicarskom sistemu, onda mu se računaju za izgubljene sve preostale partije s fiktivnim protivnicima s kojima nije igrao (dok je sudjelovao na turniru) koji imaju najnižu kategoriju, ali ne nižu od dva stupnja od njegove, pa mu se na osnovi tih protivnika obračunava eventualni »rđav plasman«.

STJECANJE TITULE MUŠKOG MAJSTORA

Član 24.

Titula šahovskog majstora može se osvojiti:

a) na šampionatu Jugoslavije, saveznom polufinalnom turniru, odnosno saveznom natjecanju u rangu polufinalnog turnira (savezni »filter« turnir, B — šampionat Jugoslavije i sl.),

b) na saveznom turniru majstorskih kandidata,

c) na omladinskom šampionatu Jugoslavije,

d) na međunarodnim i domaćim turnirima koji ispunjavaju uvjete predviđene ovim Pravilnikom.

Pod domaćim turnirom podrazumijeva se turnir u kome su svi učesnici iz naše zemlje, kao i turnir u kome učestvuje izvjestan broj stranih igrača, ali nedovoljan za rang međunarodnog turnira.

Član 25.

Na šampionatu Jugoslavije i saveznom polufinalnom turniru može se osvojiti titula majstora ako turnir ispunjava slijedeće uvjete:

a) igrač mora imati najmanje 13 odigranih partija kod turnira po Bergerovom sistemu, švicarskom sistemu ili ekipnom natjecanju u jednoj ligi.

b) najmanje polovina učesnika mora imati titulu majstora ili višu,

c) najviše 20% učesnika može biti bez rejtinga, a na polufinalnom turniru najviše jedna trećina,

d) tempo igre ne smije biti brži od 45 poteza za dva sata po igraču.

Ako su ispunjeni navedeni uvjeti, titula majstora osvaja se postizavanjem minimalnog broja bodova prema postotku iz člana 31.

Član 26.

Na saveznom turniru majstorskih kandidata, koji se igra jednom godišnje, titulu majstora stječe pobjednik turnira. U slučaju diobe mjesta odlučuje bolji uspjeh prema pobjednicima, zatim bolji uspjeh prema Sonneborn-sistemu, potom igrač koji ima veći broj pobjeda i najzad igrač koji ima bolji međunarodni rezultat s igračem (odnosno igračima) s kojima dijeli mjesto. Ako diferencijacija po redoslijedu sva četiri navedena kriterija ne donese odluku, onda odlučuje ždrijeb.

Član 27.

Savezni turnir majstorskih kandidata ima 16 učesnika koje sačinjavaju predstavnici — majstorski kandidati svih republika i pokrajina i to tako što se svakoj republici i pokrajini daje po jedno mjesto, a ostala mjesta dodjeljuju se pojedinim republikama i pokrajinama u zavisnosti od toga koliko se njihovih predstavnika na prethodnom turniru majstorskih kandidata plasiralo od 1 — 8. umjesto zaključno. U slučaju diobe kritičnih mjesta primjenjuju se odredbe prethodnog člana.

Član 28.

Savezni turnir majstorskih kandidata igra se po Bergerovom sistemu.

Član 29.

Na omladinskom prvenstvu Jugoslavije pobjednik stječe titulu majstora. U slučaju diobe mjesta primijenjuju se odredbe člana 26.

Član 30.

Na međunarodnim i domaćim turnirima titula majstora može se steći ako turnir ispunjava slijedeće uvjete:

a) igrač mora imati najmanje 13 odigranih partija kod turnira po Bergerovom sistemu, švicarskom sistemu ili kod ekipnog natjecanja.

b) najmanje polovina učesnika mora imati međunarodne titule,

c) najviše 20% učesnika može biti bez rejtinga,

d) tempo igre ne smije biti brži od 45 poteza za dva sata po igraču.

Ako su ispunjeni navedeni uvjeti, titula majstora osvaja se postizavanjem minimalnog broja bodova prema postotku iz čl. 31.

Član 31.

Na prvenstvu Jugoslavije, saveznom polufinalnom turniru, međunarodnim i domaćim turnirima koji ispunjavaju predviđene uvjete, titula majstora osvaja se ispunjenjem slijedeće minimalne norme, koja je iskazana u postocima i koja je ovisna od kategorije turnira (prosječnog rejting učesnika):

Prosječan rejting turnira	Kategorija turnira	Norma za majstora u %
2251 — 2275	1	70
2276 — 2300	2	67
2301 — 2325	3	63
2326 — 2350	4	60
2351 — 2375	5	57
2376 — 2400	6	53
2401 — 2425	7	50
2426 — 2450	8	46
2451 — 2475	9	43
2476 — 2500	10	40
2501 — 2525	11	37
2526 — 2550	12	33
2551 — 2575	13	30
2576 — 2600	14	30
2601 — 2625	15	30
2626 — 2650	16	30

Član 32.

Titula majstora se automatski stječe osvajanjem bala međunarodnog majstora.

STJECANJE TITULE ŽENSKOG MAJSTORA

Član 33.

Titula ženskog majstora može se osvojiti:

a) na ženskom prvenstvu Jugoslavije i ženskom polufinalnom turniru, odnosno saveznom natjecanju u rangu polufinalnog turnira,

b) na saveznom turniru majstorskih kandidata za žene,

c) na prvenstvu Jugoslavije za omladinke,

d) na ženskim međunarodnim i domaćim turnirima koji ispunjavaju uvjete predviđene ovim Pravilnikom.

Član 34.

Da bi se osvojila titula ženskog majstora, na ženskom prvenstvu Jugoslavije, polufinalnom turniru za prvenstvo Jugoslavije, na međunarodnim i domaćim turnirima, moraju se ispuniti slijedeći uvjeti:

a) Igračica mora imati najmanje 11 odigranih partija na turnirima po Bergerovom sistemu, švicarskom sistemu ili u jednoj ligi ekipnog natjecanja.

b) najmanje polovina učesnica mora imati titulu majstora ili višu,

c) najviše trećina učesnica može biti bez rejtinga, a na međunarodnim i domaćim turnirima najviše 20% učesnica mogu biti bez rejtinga.

d) tempo igre ne smije biti brži od 45 poteza za 2 sata po igračici.

Ako su ispunjeni navedeni uvjeti, titula ženskog majstora osvaja se postizanjem minimalnog broja bodova prema postotku iz čl. 37.

Član 35.

Na ženskom saveznom turniru majstorskih kandidata koji se igra jednom godišnje, titulu majstora stječe pobjednica turnira. U slučaju diobe mjesta primjenjivat će se odredbe čl. 26.

U pogledu broja učesnica, sistema natjecanja i drugo, za ženski savezni turnir majstorskih kandidatkinja primjenjivat će se odredbe čl. 27.

Član 36.

Na šampionatu Jugoslavije za omladinke, pobjednica stječe titulu majstora. U slučaju diobe mjesta primjenjivat će se odredbe čl. 26.

Član 37.

Na ženskom šampionatu Jugoslavije, saveznom polufinalnom turniru na međunarodnim i domaćim turnirima koji ispunjavaju predviđene uvjete, titula majstora osvaja se ispunjenjem slijedeće minimalne norme koja je iskazana u postocima i koja je ovisna od kategorije turnira (prosječnog rejtinga učesnica):

Prosječan rejting turnira	Kategorija turnira	Norma za titulu majstora u %
1851—1875	1 ž.	77
1876—1900	2 ž.	73
1901—1925	3 ž.	70
1926—1950	4 ž.	67
1951—1975	5 ž.	63
1976—2000	6 ž.	60
2001—2025	7 ž.	57
2026—2050	8 ž.	53
2051—2075	9 ž.	50
2076—2100	10 ž.	47
2101—2125	11 ž.	43
2126—2150	12 ž.	40
2151—2175	13 ž.	36
2176—2200	14 ž.	33
2201—2225	15 ž.	30
2226—2250	16 ž.	30

Član 38.

Titula ženskog majstora automatski se stječe osvajanjem bala međunarodnog majstora.

OSTALE ODREDBE

Član 39.

Kod izračunavanja broja bodova (normi za osvajanje kategorija i tzv. »rđav plasman«) zaokruživanje se vrši uvijek na kraju računske operacije i to uvijek na više (na slijedećih pola boda ili na cijeli bod).

Član 40.

Partije dobivene kontumacom priznaju se za osvajanje kategorija i za izračunavanje »rđavog plasmana« samo prema odluci nadležne kvalifikacione komisije, koja pojedinačno ocjenjuje svaki pojedini slučaj.

Član 41.

Za kategorizaciju i dodjelu titule majstora nadležna je Viša kvalifikaciona komisija ŠSJ.

Za kategorizaciju i dodjelu titule majstorskog kandidata i I. i II. kategorije nadležne su kvalifikacione komisije republičkih i pokrajinskih šahovskih saveza.

Dodjeljivanje ostalih kategorija republički i pokrajinski šahovski savezi mogu prenijeti na niže organizacije.

Međunarodne titule velemajstora, međunarodnog majstora i majstora FIDE, dodjeljuje FIDE prema odredbama Kvalifikacionog pravilnika FIDE za dodjelu međunarodnih titula.

Član 42.

Da bi neki turnir bio kategoriziran, organizator je dužan najkasnije mjesec dana po završetku turnira dostaviti nadležnoj kvalifikacionoj komisiji potrebnu dokumentaciju (izvještaj suca, turnirsku tabelu sa svim potrebnim podacima).

Osvojena kategorija važi od dana kada ju je registrirala nadležna kvalifikaciona komisija.

Član 43.

Protiv odluke o izvršenoj kategorizaciji svaki igrač može uložiti žalbu šahovskom savezu (njegovu Predsjedništvu, odnosno Izvršnom odboru) čija je komisija donijela odnosnu odluku. Rok za žalbu jest 15 dana po objavljivanju odluke.

Član 44.

Ovaj Pravilnik je usvojen na 18. konferenciji ŠSJ 18. svibnja 1984. godine u Puli i stupa na snagu od dana objavljivanja putem službene informacije od strane ŠSJ.

NAPOMENA: Kao što je vidljivo iz Pravilnika, kategorije se više ne moraju potvrđivati i kategorija se više ne gubi nepotvrđivanjem nakon tri godine.



OPĆI PRAVILNIK O REGISTRACIJI

REGISTRACIJA KLUBA I ČLANOVA

Član 1.

Osnovne šahovske organizacije — klubovi i pojedinci, da bi postali punopravni članovi šahovske organizacije moraju biti registrirani kod republičkih i pokrajinskih šahovskih saveza, kao i šahovskih saveza glavnih gradova republika i pokrajina, koji su za to ovlašteni.

Član 2.

Klubovi se mogu registrirati samo kod onog šahovskog saveza na čijoj teritoriji imaju svoje sjedište.

Član 3.

Pojedinac može biti registriran za bilo koji klub u zemlji prema svom izboru.

Registracije pojedinaca obavljaju se preko kluba kod nadležnog šahovskog saveza na način predviđen ovim Pravilnikom.

Član 4.

Da bi pojedinac bio registriran kao član kluba mora ispunjavati slijedeće uvjete:

a) da je državljanin SFRJ,

b) da nije pod istragom (krivičnom ili disciplinskom) ili pod kaznom,

c) da izmiri svoje financijske obaveze prema klubu za koji se registrira.

Član 5.

Izuzetno od prethodnog člana a), strani državljani mogu biti registrirani za neki klub u SFRJ samo uz suglasnost nadležnog šahovskog saveza i to ako dotično lice duže vremena boravi u

našoj zemlji (strani studenti, stručnjaci na privremenom radu i slično).

Član 6.

Svaki šahista može biti član samo jednog kluba u SFRJ, osim slijepih šahista, koji mogu pored toga biti i registrirani članovi kluba organizacije slijepih, s tim da u istom rangu natjecanja ne mogu igrati za oba kluba.

Član 7.

Šahista koji ranije nije bio registrirani član niti jednog kluba obavezan je podnijeti pristupnicu klubu u koji se želi učlaniti.

Pristupnica treba sadržavati: prezime, očevo ime i ime; datum i mjesto rođenja; zanimanje; adresu stalnog boravka i izjavu da nije član niti jednog kluba.

Član 8.

Samo registrirani klubovi i pojedinci mogu sudjelovati na prvenstvenim natjecanjima koje organiziraju šahovske organizacije i mogu stjecati kategorije (prema pravilniku o kategorizaciji), nastupati za svoj klub, grad, regiju, republiku, pokrajinu i zemlju.

Član 9.

Da bi se mogli registrirati klubovi oni moraju podnijeti nadležnom šahovskom savezu slijedeće dokumente:

a) zahtjev za registraciju, s nazivom kluba i adresom,

b) izvod iz zapisnika sa osnivačke konferencije,

c) spisak članova Predsjedništva kluba, s adresom predsjednika i tajnika,

d) fotokopiju o izvršenom upisu u registar kod nadležnog SUP-a,

e) spisak članova, kojih mora biti najmanje 10 (odnosno prema rep. odn. pokr. zakonu o društv. org. s podacima navedenim u članu 7,

f) ispuniti financijske obaveze koje propisuje nadležni šahovski savez.

Član 10.

Registracija klubova i pojedinaca vrši se samo u vremenskom periodu od 1. do 31. ožujka i od 1. do 30. lipnja tekuće godine.

Registrirani klubovi dužni su da od 1. do 31. ožujka tekuće godine obnove registraciju kluba i članova.

Ukoliko klub ne obnovi registraciju u navedenom roku prestaje biti član šahovske organizacije.

Ukoliko klub u navedenom roku obnovi registraciju, a ne obavi registraciju za pojedine članove tada isti od 1. travnja prestaju biti članovi šahovske organizacije.

Ovo ne važi za igrače koji nisu članovi ni jednog kluba ili koji postaju prvi put članovi šahovske organizacije, kao i za klubove koji se osnivaju.

Član 11.

Registraciju i obnavljanje registracije kluba i članova vrši nadležni šahovski savez.

Prilikom obnavljanja registracije, klub treba podnijeti spisak članova za registraciju, s općim podacima navedenim u članu 7, s naznakom kategorije za pojedine članove i kada su je stekli.

Spisak se sastoji iz tri dijela:

a) spisak članova za koje se registracija obnavlja (s priloženim članskim kartama — natjecateljskim knjižicama);

b) spisak članova koji prvi put stupaju u šahovsku organizaciju;

c) spisak članova koji prelaze iz drugog kluba (s priloženom ispisnicom i članskom — natjecateljskom knjižicom).

Član 12.

Klub prestaje biti član šahovske organizacije:

a) rasformiranjem,

b) neobnavljanjem registracije u predviđenom roku,

c) brisanjem iz članstva po kazni,

d) istupanjem iz članstva.

Za primjenu točke a) i d) potrebna je odluka Konferencije, odnosno Predsjedništva kluba, a za primjenu točke b) i c) potrebna je odluka nadležnog šahovskog saveza.

Član 13.

Pri integraciji dva (ili više) kluba u jedan šahovski klub svi registrirani članovi tih klubova zadržavaju ista prava natjecanja za integrirani klub kao što su imali do trenutka integracije.

Novointegrirani klub ima pravo igranja samo u višem rangu natjecanja, ukoliko su integrirani klubovi bili u različitim stupnjevima natjecanja.

Integracija će se smatrati punovažnom ako je odluka donijeta na zajedničkoj konferenciji tih klubova.

PROMJENA KLUBA — ISPISNICA

Član 14.

Klub je obavezan izdati ispisnicu svakom svom članu u roku od 10 dana od dana podnošenja pismenog zahtjeva pojedinca, ili da mu u istom roku izda pismenu odluku o eventualnom odbijanju zahtjeva. U oba slučaja klub je obavezan obavijestiti nadležni šahovski savez dostavljanjem ispisnice, odnosno odluke o neizdavanju ispisnice.

Prilikom podnošenja zahtjeva za ispisnicu, klub je obavezan izdati podnositelju potvrdu o prijemu zahtjeva.

Član 15.

Ispisnica treba sadržavati:

a) naziv kluba koji izdaje ispisnicu i datum izdavanja,

b) prezime i ime osobe kojoj se ispisnica izdaje,

c) kategoriju koju ima i kada ju je stekao,

d) podatak o nastupu igrača na prvenstvenim ekipnim natjecanjima u tekućoj godini.

Ispisnica se radi u tri (3) primjerka, od kojih se jedan izdaje podnositelju zahtjeva, jedan nadležnom šahovskom savezu i jedan primjerak zadržava klub za arhivu.

Član 16.

Ukoliko klub u pogledu izdavanja ispisnice ne postupi po članu 14. i 15. nadležni šahovski savez smatrati će člana ispisanim po provjeri dokaza da je ispisnicu tražio na način propisan ovim Pravilnikom.

Član 17.

Klub može odbiti izdavanje ispisnice svom članu u slučajevima:

a) ako član nije podmirio članarinu,

b) ako član ima nepodmirenih financijsko-materijalnih obaveza prema klubu koje proističu iz djelatnosti šahovske organizacije,

c) ako je ugovorom, koji je napravljen između igrača i kluba, vezan sa klubom za određeni period koji još nije istekao.

Član 18.

Klub ne smije izdati ispisnicu članu u slijedećim slučajevima:

a) ako je član pod disciplinskom istragom, suspenzijom ili vremenskom kaznom zabrane igranja ili vršenja funkcija u šahovskoj organizaciji,

b) za vrijeme sudjelovanja na pojedinačnom prvenstvenom ili na ekipnom natjecanju ako je prijavljen u sastavu ekipe koji se ne može mijenjati u toku natjecanja.

Ukoliko klub i pored razloga navedenih u točki a) ili b) izda svom članu ispisnicu, klub će snositi disciplinsku odgovornost, a ispisnica će biti poništena od nadležnog šahovskog saveza.

Član 19.

Ukoliko član u predviđenom roku dobije odluku o odbijanju izdavanja ispisnice od kluba i njom je nezadovoljan, ima pravo žalbe komisiji za registraciju nadležnog šahovskog saveza, u roku od 15 dana od dana prijema odluke.

Komisija će ispitati pravilnost odluke kluba i u roku od 10 dana donijeti rješenje koje je konačno.

PRAVO NASTUPA NA NATJECANJIMA

Član 20.

Član koji prvi puta stupa u šahovsku organizaciju (klub) stiče pravo igranja na svim natjecanjima u zemlji i inozemstvu (pojedinačnim i ekipnim), od dana registracije.

Član 21.

Član za koga je registracija obnovljena u vremenu od 1. do 31. ožujka tekuće godine, zadržava pravo igranja na svim natjecanjima u zemlji i inozemstvu.

Član 22.

Član koji prelazi iz drugog kluba i registrira se za novi klub u vremenu od 1. do 31. ožujka, ili od 1. do 30. lipnja tekuće godine ima pravo nastupa na prvenstvenim ekipnim natjecanjima, kao i pojedinačnim, s danom registracije, pod uvjetom da za raniji klub nije igrao na prvenstvenim ekipnim natjecanjima u kalendarskoj godini u kojoj se registrira.

Ukoliko je član nastupao u toj godini za raniji klub na prvenstvenim ekipnim natjecanjima onda nema pravo igranja za novi klub do kraja te kalendarske godine.

Član 23.

Pod prvenstvenim ekipnim natjecanjima podrazumijevaju se sva natjecanja u ciklusu ekipnog prvenstva Jugoslavije, kao i finalno regionalno, republičko, pokrajinsko i savezno natjecanje za Kup maršala Tita (ne računa se ako je igrač nastupao za organizaciju koja nije registrirana kod nadležnog šahovskog saveza).

Član 24.

Ako se utvrdi da je registracija izvršena nepravilno, na osnovu netočnih podataka dostavljenih od strane kluba ili pojedinaca, ili što je nadležni šahovski savez, odnosno osoba koja vrši registraciju unijelo pogrešne podatke u člansku (natjecateljsku) knjižicu, registracija će biti poništena, a krivci pozvani na disciplinsku odgovornost.

U pogledu verifikacije rezultata igrača koji je nepravilno registriran, postupit će se prema Općem pravilniku ekipnih natjecanja SSJ.

ČLANSKA (NATJECATELJSKA) KNJIŽICA

Član 25.

Svaki registrirani član šahovske organizacije (kluba) mora imati člansku (natjecateljsku) knjižicu izdatu od nadležnog šahovskog saveza.

Član 26.

Članska (natjecateljska) knjižica obavezno sadrži:

a) fotografiju člana (format 3x4 cm),

b) osobne podatke, člana (prezime, očevo ime, ime, dan, mjesec i godinu rođenja i zanimanje),

c) naziv i sjedište kluba za koji se registrira,

d) datum registracije i registarski broj,

e) podatak o kategoriji i godini osvajanja,

f) rubriku i podatke pri promjeni kluba,

g) podatak o pravu nastupa,

h) rubriku za produženje važnosti knjižice,

i) rubriku za promjenu kategorije,

j) potpis člana i ovjera kluba za koji se registrira.

Član 27.

Ako član izgubi člansku (natjecateljsku) knjižicu, može zatražiti duplikat od nadležnog šahovskog saveza, s tim što snosi

troškove za novu člansku (natjecateljsku) knjižicu i eventualnu taksu po odredbama nadležnog šahovskog saveza.

Član 28.

Pri registraciji a radi unošenja točnih podataka u člansku (natjecateljsku) knjižicu o datumu rođenja za omladince (do 20 godina starosti), obavezno je da klub podnese na uvid osobnu kartu ili izvod iz matične knjige rođenih, za dotičnog člana.

ZAVRŠNE ODREDBE

Član 29.

Komisije za registraciju nadležnog šahovskog saveza — dužne su voditi evidenciju — kartoteku svih svojih registriranih klubova i članova, na način koji propišu ti savezi.

Član 30.

Ovaj Pravilnik je usvojen na godišnjoj Konferenciji Šahovskog saveza Jugoslavije u Puli 24. svibnja 1985. godine i stupa na snagu od 1. siječnja 1986. godine.

PRAVILA IGRE FIDE ZA BRZOPOTEZNI ŠAH

TRAJANJE PARTIJE

1. Igrač mora povući sve svoje poteze u određenom vremenu na svom satu.

ŠAHOVSKI SAT

2. Svi satovi moraju imati zastavicu koja označuje kraj kontrole vremena.

3. Prije početka igre igrači moraju provjeriti postavu figura i sat. Ako to propuste, reklamacije se neće uvažiti nakon što su oba igrača povukli prvi potez.

4. Igrač mora posluživati sat istom rukom kojom vuče figure. Iznimno je rohadu dopušteno odigrati obim rukama.

5. Sudac će na početku turnira odrediti na koju će stranu gledati satovi, a igrač koji ima crne figure odlučit će na koju će stranu sjesti.

6. Igraču nije dopušteno da stalno ili privremeno pokriva dugme svog sata prstom.

7. Za vrijeme igre igrač ne smije uzeti sat u ruke.

DOBIVENA PARTIJA

8. Partiju dobiva igrač koji:

a) matira protivničkog kralja,

b) čiji protivnik izjavi da predaje,

c) čiji protivnik povuče nepropisan potez (uključivši tu i ostavljanje kralja pod šahom ili potez kraljem na napadnuto polje), ali samo u slučaju ako igrač reklamira pobjedu prije nego sam dotakne figuru (vidi točku 18) ili uzme kralja kao valjan dokaz,

d) čijem protivniku prije padne zastavica, a da partija nije već drugačije završena.

9. Igrač mora sam reklamirati pobjedu zaustavljajući oba sata i obavještavajući suca. Da bi reklamirao pobjedu u slučaju točke 8-d, njegova zastavica mora biti gore a protivnikova dolje u trenutku kad su satovi zaustavljeni. Ako su obje zastavice pale, partija je remi (vidi točku 10-c).

REMI PARTIJA

10. Partija je završena remijem:

a) ako je jedan kralj patiran,

b) sporazumom igrača za vrijeme partije, ali ne prije ili poslije partije,

c) ako igraču padne zastavica nakon što je njegovu protivniku već pala, a da pobjeda nije bila reklamirana,

d) u slučaju vječnog šaha ili ako igrač dokaže da se pozicija forsirano ponavlja po članu 10. točka 5 Pravila igre,

e) ako ni jedan od protivnika nema dovoljno materijala za matiranje (samo kralj protiv kralja, kralj i lovac protiv kralja, kralj i skakač protiv kralja, kralj i lovac protiv kralja i lovca iste boje (Pravila igre FIDE, čl. 10. točka 7),

f) ako igrač nema dovoljno materijala za matiranje (kao pod 10-e) a padne zastavica njegovu protivniku.

11. O remiju suca mora izvijestiti igrač koji ima bijele figure.

RAZNO

12. Ako igrač slučajno poruši jednu ili više figura, mora ih namjestiti na teret svog vremena. Ako je potrebno, njegov protivnik može pokrenuti njegov sat, a da ne povuče potez, da bi popravljanje pozicije išlo na teret onog koji je figure porušio.

13. Partija se igra po Pravilima igre FIDE i to u svim slučajevima koji nisu isključeni ovim Pravilima. Posebno član 7 (Taknuta figura) ostaje na snazi. Ako igrač takne jednu figuru a odigra potez drugom, njegov protivnik će pokrenuti njegov sat i zatražiti da odigra potez po čl. 7.

14. U slučaju spora jedan od igrača može zaustaviti sat dok se poziva sudac. Sva ova pravila interpretira sudac, čija je odluka konačna.

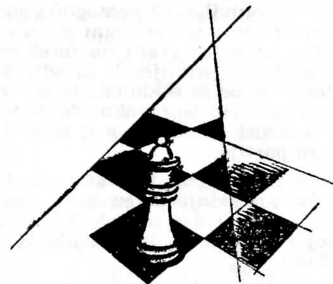
15. Gledaoci ili drugi natjecatelji ne smiju govoriti ili se uplitati u partije drugih igrača. Ako se gledalac upliče na bilo koji način (npr. da upozorava na pad zastavice ili nemoguć potez), sudac može poništiti partiju i tražiti da se odigra nova ili prekršitelja udaljiti iz dvorane. Sudac se također mora uzdržati od upozorenja na pad zastavice ili nepropisan potez; to je isključivo stvar samih igrača.

16. Sudac ne smije dirati sat osim u slučaju spora ili ako oba igrača to zatraže.

17. Potez je odigran onog trenutka kad ruka igrača ispusti figuru (po članu 6 Pravila igre).

18. Nepropisni potezi, koji prođu nezapaženi, ne mogu se naknadno ispraviti niti daju pravo na naknadnu reklamaciju pobjede po točki 8-c.

19. Prije početka brzopoteznog natjecanja organizator bi trebao svakom igraču uručiti kopiju ovih pravila ili, ako to nije moguće, pobrinuti se da dovoljan broj kopija bude izvješen u dvorani barem pola sata prije početka igre.



PRAVILNIK ŠSJ ZA BRZOPOTEZNI ŠAH

1. Brzopotezne su partije one koje se igraju vrlo brzo i završavaju se za kratko vrijeme. Mogu se igrati:

a) na određeno vrijeme za cijelu partiju (5 ili više minuta) po igraču uz upotrebu šahovskog sata,

b) na određeno vrijeme za svaki potez (obično 5 sekundi) uz upotrebu sata sa zvonom ili na znak suca (bijeli — crni).

2. Igrač koji ima bijele figure ima sat sa svoje lijeve strane.

3. Igrač ima pravo pustiti u rad sat svog protivnika tek kad odigra svoj potez i to rukom kojom je povukao svoj potez. U protivnom slučaju sudac ga može opomenuti, a u ponovljenom slučaju kažnjava se gubitkom partije.

4. Ako igrač prilikom odigravanja poteza nehotice poremeti poziciju, dužan ju je popraviti na teret svog vremena i tek tada pustiti u pogon sat svog protivnika. Sudac ga može kazniti opomenom.

5. Ako igrač povuče nepravilan ili nemoguć potez, protivnik to može reklamirati samo prije nego što sam povuče svoj potez. U tom slučaju nepravilan se potez vraća na teret vremena prekršitelja, a prekršilac je dužan primijeniti pravilo FIDE o taknutoj figuri. Ako reklamator prije reklamacije povuče potez, partija će se nastaviti bez ikakvih ispravaka. Za učinjen nepravilan potez sudac će igraču izreći opomenu, a u ponovljenom slučaju će ga kazniti gubitkom partije.

6. Kralj se ne može uzeti. Igrač koji stavi kralja u šah ili ne otkloni šah, vratit će posljednji potez bez obzira da li je to protivnik reklamirao ili ne. Ovdje se, također, primjenjuje pravilo FIDE o taknutoj figuri. U pogledu sankcija postupit će se kao u prethodnom članu.

7. Ako igrači ne primijete odmah da je kralj jednog od njih u šahu, već se to utvrdi poslije određenog broja poteza, onda je igrač, čiji je kralj bio u šahu, dužan učiniti slijedeće:

a) ako je na potezu, da prvim potezom otkloni šah,

b) ako je protivnik na potezu, da vrati svoj posljednji potez i otkloni šah, pridržavajući se pravila o taknutoj figuri.

Ako u slučajevima pod a) i b) nije moguće otkloniti šah ni na koji način, igrač gubi partiju jer mu je kralj u matu.

8. Ako igrači ne utvrde odmah da su oba kralja u šahu, već to utvrde naknadno, partija je remi.

9. Brzopotezna partija je dobivena, kada je:

a) dat mat protivničkom kralju,

b) jedan od igrača izjavi da predaje partiju,

c) jedan od igrača prekorači vrijeme za razmišljanje, osim u slučaju iz čl. 11, 12. i 13. ovog Pravilnika.

10. Brzopotezna partija je remi:

a) sporazumom igrača,

b) u slučaju pat-pozicije,

c) ako se sudac na reklamaciju jednog od igrača uvjeri da je vječni šah ili trokratno ponavljanje pozicije iste slike s istim igračem na potezu,

d) ako je obojici pala zastavica a ne može se utvrditi koja je prije pala,

e) u slučajevima iz čl. 8, 11. i 12.

11. Partija je remi ako jedan od igrača prekorači vrijeme u poziciji:

a) kralj protiv kralja,

b) kralj i laka figura protiv kralja,

c) kralj i lovac protiv kralja i lovca iste boje,

d) ako je nastala blokirana pozicija u kojoj dobitak nije moguć ni za jednu stranu,

e) ako protivnik ima samo kralja,

f) ako igrač koji je prekoračio vrijeme ima damu, a njegov protivnik laku figuru,

g) ako igrač koji je prekoračio vrijeme ima topa, a njegov protivnik lovca,

12. Za remi se proglašavaju pozicije u kojima ne postoji forsirani dobitak za drugu stranu ako igrač, koji je prekoračio vrijeme, ima:

a) damu, a protivnik damu ili topa ili laku figuru ili pješaka,

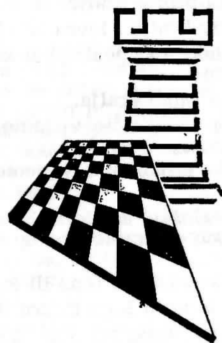
b) topa, a protivnik topa ili laku figuru ili pješaka,

c) laku figuru, a protivnik također laku figuru. Ako igrač koji je prekoračio vrijeme ima još neku figuru pored navedenih, partija je također remi.

13. Za partije koje se igraju na određeno vrijeme za svaki potez, potez se vuče na znak zvona ili suca. Ako igrač ne povuče potez na dani znak, dobiva opomenu, a u ponovljenom slučaju gubi partiju. Nepravilan potez protivnik može reklamirati samo prije izvođenja svog poteza, u protivnom slučaju partija se nastavlja bez ikakvih ispravki.

14. Brzopoteznim natjecanjem rukovodi sudac uz pomoć pomoćnika. On može zbog nepristojnog ponašanja ili kršenja pravila izreći igraču opomenu, gubitak partije, a može ga, ako ove mjere ne djeluju, isključiti s natjecanja.

15. Odluka suca natjecanja je konačna.



DOPUNSKA PRAVILA ZA VIKEND TURNIRE

Dopunska pravila koriste se za natjecanja s ubrzanim tempom igre, koja se moraju završiti za relativno kratko vrijeme i na kojima se partije ne prekidaju, već se igraju do pada zastavice, tj. gdje se partije igraju na određeno vrijeme (pola sata ili sat po igraču i sl.) bez obzira na broj poteza.

Ova pravila primjenjuju se također kod partija gdje se svakom igraču nakon kontrole vremena dodaje određeno vrijeme za ostatak partije bez obzira na broj poteza.

1. Igrač koji prekorači vrijeme gubi partiju osim u slučajevima predviđenim slijedećim članovima.

2. Partija je remi ako igrač prekorači vrijeme u poziciji koju ne bi mogao izgubiti ni na koji način, npr. kralj protiv kralja, kralj i laka figura protiv kralja i slično i u slijedećim pozicijama pod uvjetom da ne postoji forsirani dobitak za drugu stranu, ako igrač koji je prekoračio vrijeme ima:

a) damu, a protivnik damu ili topa ili laku figuru ili pješaka,

b) topa, a protivnik topa ili laku figuru,

c) laku figuru, a protivnik laku figuru.

Ako igrač koji prekorači vrijeme ima pored ovih još i druge figure, partija je također remi.

3. Igrač kojem je ostalo manje od pet minuta vremena za razmišljanje, ima pravo prije pada zastavice reklamirati remi u slijedećim pozicijama:

a) lovac protiv pješaka, a lovac kontrolira prolazno polje pješaka,

b) skakač protiv pješaka, a skakač kontrolira prolazno polje pješaka,

c) lovac protiv topa, a kralj slabije strane se nalazi u uglu suprotne boje od boje lovca i lovac može štititi kralja od mata,

d) dama ili top protiv pješaka ako kontroliraju izlazno polje pješaka,

e) top protiv topa i pješaka, a kralj slabije strane je ispred pješaka i slabija strana je dokazala da zna držati remi odsjecanjem kralja,

f) kralj i pješak protiv kralja, a slabija strana je dokazala da zna držati remi putem opozicije.

Nakon reklamacije, koja se mora izvršiti prije prekoračenja vremena, sudac će navedene pozicije proglasiti za remi samo ako ne postoji forsirani dobitak za drugu stranu.

4. Igrač kojem je ostalo manje od pet minuta vremena za razmišljanje ima pravo reklamirati remi u blokiranim i drugim pozicijama koje su evidentno remi i u kojima u toku od 8 poteza od trenutka reklamacije ne dolazi do pogoršanja njegove pozicije. Ako u toku tih 8 »dokaznih« poteza reklamatoru padne zastavica, on gubi partiju osim u slučajevima iz čl. 2, 3. i 5. ovih pravila. Odluku, koje se pozicije mogu reklamirati, donosi sudac natjecanja.

5. Partija je remi ako obojici igrača padne zastavica, a ne može se utvrditi kome je prije pala.

OPĆI PRAVILNIK MOMČADSKIH NATJECANJA

VRSTE MOMČADSKIH NATJECANJA

1. Momčadska natjecanja mogu se organizirati po slijedećim sistemima:

a) po Bergerovom sistemu,

b) po Švicarskom sistemu,

c) po kup-sistemu,

d) po Ševeninškom sistemu,

e) po mješovitom sistemu, tj. kad se predfinale igra po jednom, a finale po nekom drugom sistemu,

f) kao posebne utakmice — susreti dviju momčadi.

2. Osnova svih momčadskih natjecanja jest momčadski susret, tj. meč dviju momčadi. Partneri u momčadskom susretu određuju se na taj način, što se na određenoj ploči susreću igrači koji u sastavu momčadi imaju isti broj (npr. na prvoj ploči susreću se prvoimenovani igrači itd.). Izuzetak je kad se susret igra po Ševeninškom sistemu, kada svaki igrač jedne momčadi igra sa svakim igračem druge momčadi. I u jednom i u drugom slučaju susreti mogu biti jednokružni, dvokružni itd.

3. Po svom značaju momčadska natjecanja mogu biti prvenstvena, propagandna i sl., međuklupska, međugradska, međurepublička, međunarodna, susreti državnih reprezentacija i sl.

4. Po strukturi sastava igrača u momčadi natjecanja mogu biti:

a) homogena: seniorska, omladinska, pionirska, ženska, itd.,

b) mješovita: kada se u sastav momčadi uključuju pored seniora još i žene, omladinci, pioniri i sl. U ovom slučaju pravilnik natjecanja mora obavezno predvidjeti ploče na kojima igraju pojedine grupe igrača, kao i starosne granice za omladince, pionire itd.

5. Prije početka natjecanja predaje se osnovna postava ekipa, a zatim se pristupa izvlačenju brojeva. Time se kod Bergerovog sistema automatski određuju boje figura u svim susretima i na svim pločama s time što u pojedinim kolima prvoimenovana momčad ima bijele figure na neparnim pločama.

Kod natjecanja po Seveninškom sistemu vrši se izvlačenje brojeva pojedinačno za svakog igrača obje momčadi, čime su automatski određene boje figura u svim kolima prema tablicama koje važe za taj sistem.

Boja figura na neparnim pločama za posebne susrete određuje se na tri načina:

a) bijele figure daju se gostujućoj momčadi,

b) boja figura određuje se ždrijebom,

c) ako je susret tradicionalan, boja figura se izmjenično mijenja.

6. Na natjecanju koje se igra po Bergerovom sistemu, pobjednik je momčad koja sakupi najveći broj bodova. U slučaju da dvije ili više momčadi imaju isti broj bodova, odlučuje veći broj meč-bodova. Ako se pobjednik ne može dobiti ni na ovaj način, onda odlučuje međusobni rezultat i, na kraju, rezultat po Sonnebornovom sistemu, koji se računa prema meč-bodovima.

Kod natjecanja po Švicarskom sistemu pobjednik je momčad koja sakupi najveći broj bodova. U slučaju diobe mjesta pobjednik se određuje po Buchholz-sistemu, a ako je i on jednak, odlučuje međusobni susret i napokon rezultat prema Sonneborn-sistemu računat prema meč-bodovima.

Kod kup-natjecanja i drugih eliminacionih sistema pobjednik je momčad koja je na kraju natjecanja eliminirala sve svoje protivnike. U slučaju neriješenog susreta u toku natjecanja pobjednik je momčad koja ima bolji uspjeh na prvoj polovini ploča, a ako je i on neriješen, odlučuje rezultat na slijedećoj ploči itd. Ovakav je postupak i kod pojedinačnog susreta između dvije momčadi, kada je rezultat neriješen a potrebno je da se odluči pobjednik.

Svi ovi kriteriji mogu biti i drugačiji, odnosno drugim redoslijedom, ali to mora obavezno biti propisano u Pravilniku tog natjecanja.

7. Partije koje se ne završe u vremenu predviđenom za igru, nastavljaju se ili procjenjuju, prema Pravilniku natjecanja. Pravilnik mora određivati koliko će se i kada igrati nastavci, a u slučaju procjene, sastav komisije za procjenu itd. Odluka komisije za procjenu je konačna.

8. U toku natjecanja pojedini meč može biti odgođen ili početi u drugo vrijeme samo ako su ispunjeni slijedeći uvjeti:

a) ako takvu mogućnost predviđa Pravilnik natjecanja,

b) ako za to postoje prema Pravilniku opravdani razlozi,

c) ako postoji mogućnost naknadnog odigravanja susreta.

Međutim, odlaganje susreta iz posljednjeg kola kao i na natjecanjima po Švicarskom sistemu nije dozvoljeno.

9. U momčadskom susretu nije dozvoljeno odlaganje pojedinih partija niti njihovo pomicanje vremena početka. Može se samo odgoditi cijeli susret prema uvjetima iz čl. 8.

10. U svakom momčadskom natjecanju prije početka posljednjeg kola moraju biti odigrani i završeni svi susreti prethodnih kola.

11. Propozicije natjecanja propisuje organizator i dostavlja ih momčadima najmanje 15 dana prije početka natjecanja. Propozicije moraju sadržavati sva obavještenja o mjestu odigravanja natjecanja ili susreta, terminu, svrsi natjecanja, pravu sudjelovanja, načinu odigravanja, financijskim uvjetima, roku podnošenja prijave i sl.

12. Pravilnik natjecanja, kojim mora biti u skladu s ovim Pravilnikom, sadrži i sve ostale pojedinosti o rasporedu i vremenu odigravanja redovnih kola, nastavaka, tempu igre, mogućnosti odgode susreta, daljim kvalifikacijama, broju ploča na kojima se igra itd.

13. Članovi momčadi dužni su se upoznati s propozicijama i pravilnikom natjecanja i pridržavati ih se.

KAPETAN MOMČADI

14. Svaka momčadi mora imati svog kapetana, koji može biti i jedan od igrača. U prijavi koju momčad podnosi za natjecanje, označuje se i ime kapetana momčadi.

15. Dužnosti kapetana momčadi su:

a) da podnosi sastav svoje momčadi, članske karte i ostalu propisanu dokumentaciju sucu natjecanja,

b) da obavještava članove svoje momčadi o propozicijama, pravilima natjecanja, odlukama suca odnosno turnirskog odbora, kao i o drugim obavještenjima. Svaka obavijest koja je dana kapetanu, smatra se kao da su dana cijeloj momčadi,

c) da zastupa svoju momčad na natjecanju,

d) da u ime svoje momčadi podnosi prijedloge ili žalbe sucu ili turnirskom odboru natjecanja,

e) da se brine za disciplinu svojih članova momčadi.

16. Za vrijeme igre kapetan se može obraćati članovima svoje momčadi samo po pitanjima koje se ne odnose na tok partije i samo tada kad je na odnosnoj ploči na potezu igrač protivničke momčadi i to samo u prisustvu suca.

17. Za vrijeme igre igrač se može obratiti svom kapetanu samo o pitanjima koja se ne odnose na tok partije i to u prisutnosti suca i kada nije na potezu. Igrač, međutim, ima pravo obratiti se svom kapetanu radi konzultacije u slučaju da mu protivnik ponudi remi ili on sam želi tu ponudu učiniti. I u ovom slučaju obraćanje se mora izvršiti uz prisutnost suca, a kapetan može odgovoriti potvrdno ili odrečno, bez ikakvih komentara ili objašnjenja o samoj poziciji.

PREDAJA POSTAVE MOMČADI

18. Na prvenstvenim momčadskim natjecanjima i utakmicama, koje organizira šahovska organizacija, učesnici su obavezni da posjeduju važeće članske karte s potrebnim podacima o pravu igranja, kategoriji itd. Pored članske karte potrebno je da učesnici imaju i drugu dokumentaciju predviđenu propozicijama ili pravilnikom tog natjecanja, npr. osobnu kartu za provjeru identiteta, đačku knjižicu ili izvod iz matice rođenih kod pionira i omladinaca radi provjere starosti, potvrdu radne organizacije, škole itd. radi dokaza o pripadnosti dotičnom kolektivu i sl.

19. Prije izvlačenja brojeva na momčadskom natjecanju, u vrijeme zakazano za predaju postava, kapetan podnosi sucu postavu svoje momčadi. Uz ovaj spisak kapetan je dužan da podnese i članske legitimacije za svoje članove i drugu potrebnu dokumentaciju.

20. Postava momčadi mora sadržavati slijedeće podatke: naziv kluba, za koje se natjecanje odnosno za koje kolo se postava predaje, ime i prezime kapetana momčadi, imena i prezimena članova momčadi s rednim brojevima koji označuju redoslijed po pločama, kao i kategoriju igrača.

21. Redoslijed članova momčadi (osim mečeva koji se igraju po Ševeninškom sistemu) mora biti postavljen prema kategorijama igrača po opadajućoj klasifikaciji, tj. na prvim pločama igraju igrači s višim kategorijama — velemajstori, međunarodni majstori, majstori FIDE, nacionalni majstori, majstorski kandidati itd. ili po rejtingu.

22. Ako u momčadi ima više igrača iste kategorije, onda se oni raspoređuju prema odluci kapetana, pod uvjetom da su ispunjeni uvjeti iz prethodnog člana.

23. Za natjecanja koja se igraju u jednom mjestu, bez većih vremenskih razmaka, postava momčadi koja se predaje prije početka natjecanja i prije izvlačenja brojeva, ne može se više mijenjati. Ova postava naziva se osnovnom postavom. Ukoliko propozicije ili pravilnik natjecanja predviđaju i određeni broj rezervi, onda se i one navode u osnovnoj postavi i ne mogu biti više kategorije od bilo kog člana te momčadi.

24. U pojedinim kolima mogu se uvrstiti rezerve navedene u osnovnoj postavi i to na slijedeći način:

a) kod kružnog i švicarskog sistema rezerve igraju na posljednjim pločama, također po redoslijedu, a ostali igrači se pomiču unaprijed;

b) kod ševeninškog sistema rezerve igraju na onim pločama, na kojima zamijenjuju odsutnog igrača.

Kada u momčadi u nekom kolu nastupa jedna ili više rezervi, kapetan je dužan da tu promjenu pismeno javi sucu natjecanja prije početka dotičnog kola, odnosno do vremena pravilnikom određenog za dostavljanje promjene postave. Ukoliko to propusti, momčad mora nastupiti u osnovnoj postavi, tj. bez rezervi.

25. Za natjecanja koje se igraju kao posebne utakmice, bez obzira što se te utakmice igraju u okviru npr. lige ili sličnog natjecanja kao cjeline, postava momčadi može se mijenjati za svaku utakmicu.

26. Na ženskim ekipnim natjecanjima šahistkinje se raspoređuju prema kategorijama koje posjeduju prema Pravilniku za kategorizaciju šahistkinja. Ovo isto vrijedi i za dio ploča sa šahistkinjama na mješovitim momčadskim natjecanjima.

27. Kada u muškoj momčadi nastupaju šahistkinje, onda u postavi nastupaju na slijedeći način:

a) ako šahistkinja ima samo mušku kategoriju — raspoređuje se prema toj kategoriji;

b) ako šahistkinja ima samo žensku kategoriju — onda se njena kategorija prevodi u mušku kategoriju nižu za dva stupnja i prema toj se kategoriji raspoređuje u momčad;

c) ako šahistkinja ima i mušku i žensku kategoriju — onda se njena ženska kategorija prevodi u mušku prema točki b) i raspoređuje u momčad prema višoj kategoriji, tj. muškoj, odnosno ženskoj koja je prevedena u mušku kategoriju.

28. Primljene postave momčadi kako osnovne tako i za pojedina kola sudac je dužan držati u tajnosti sve dok sve momčadi ne predaju svoje postave, odnosno do isteka roka za predaju postava.

29. Da bi momčad mogla nastupiti na momčadskom natjecanju, kao i u pojedinom susretu, mora imati dovoljan broj igrača

s važećim članskim legitimacijama i drugom potrebnom dokumentacijom prema pravilniku natjecanja. Pod dovoljnim brojem igrača podrazumijeva se prisutnost najmanje polovine igrača od broja ploča na kojoj se igra natjecanje.

30. Ako u momčadi nisu prisutni svi igrači, ali ih ima dovoljno, tj. najmanje polovina, kapetan može predati postavu ili s punim sastavom, tj. navodeći i igrače koji još nisu prisutni ili za njih nema potrebnu dokumentaciju ili da preda postavu s praznim rubrikama na pojedinim pločama, koje se predaju bez igre. U prvom slučaju igrači koji nisu prisutni a unijeti su u postavu, gube partije ako ne dođu u roku od jednog sata računajući od vremena za početak natjecanja, odnosno ako u tom roku za njih nije dostavljena potrebna dokumentacija.

31. U vrijeme zakazano za početak natjecanja mogu nastati slijedeći slučajevi:

a) obje momčadi su prisutne u kompletnoj postavi ili s dovoljnim brojem igrača prema čl. 29. Pokreću se satovi svim igračima koji imaju bijele figure. Ukoliko odsutni igrači ne dođu, gube partije kontumacom po isteku jednog sata;

b) jedna momčad je prisutna u punoj postavi ili s dovoljnim brojem igrača, a druga uopće nije prisutna ili nema dovoljan broj igrača. Tada se puštaju u rad satovi svih igrača momčadi koja nije prisutna ili nema dovoljan broj igrača s time što eventualno prisutni igrači ne mogu otpočeti s igrom sve dok se u momčadi ne sakupi dovoljan broj (najmanje polovica). Ukoliko se u roku od jednog sata ne pojavi dovoljan broj igrača prema čl. 29, cijela momčad gubi meč kontumacom;

c) obje momčadi nisu prisutne ili nisu prisutne s dovoljnim brojem igrača. Meč ne otpočinje ali sudac registrira vrijeme koje je proteklo od zakazanog početka pa do pojave jedne momčadi u dovoljnom broju. Tada se proteklo vrijeme podijeli po pola i doda satovima svih igrača i jedne i druge momčadi, pa se dalje postupa kao pod točkom b).

32. Ako jedan kapetan ne preda postavu do vremena predviđenog za početak meča, puštaju se u radu satovi svih igrača njegove momčadi. Ukoliko poslije, a prije isteka od jednog sata, preda postavu, postupit će se prema jednoj od alternativa iz čl. 31. Ako postavu ne preda ni po isteku jednog sata, momčad gubi meč kontumacom.

33. Ako oba kapetana ne predaju postavu do vremena predviđenog za početak meča, sudac će registrirati proteklo vrijeme do predaje postave jednog kapetana, to vrijeme podijeliti po pola i dodati satovima svih igrača jedne i druge momčadi, a zatim pokrenuti satove igrača momčadi koja nije predala postavu. Ako ta momčad po isteku jednog sata računajući od vremena

predviđenog za početak meča ne preda postavu, gubi meč kontumacom. Ako ni jedna momčad ne preda postavu u tom vremenu, obje momčadi gube meč kontumacom.

34. Ako momčad, koja je po propozicijama natjecanja obavezna osigurati prostor i rekvizite za natjecanje, kao što su npr. prostor za igru, stolove, stolice, šahovske garniture, satove i sl., to nije učinila ili nije učinila za najmanje polovinu ploča, meč ne može početi, a proteklo vrijeme uračunat će se svim igračima te momčadi. Ako je inventatr osiguran za najmanje polovinu ploča, meč na tim pločama može otpočeti, a za ostale će se uračunati proteklo vrijeme do časa kada taj inventar bude osiguran. Ako se taj inventar ne osigura ni po isteku jednog sata, onda ti igrači gube svoje partije kontumacom.

GUBITAK MEČA I PARTIJA KONTUMACOM

35. Ako jedna momčad istupi s natjecanja koje se igra po kružnom sistemu ili izgubi jedan meč kontumacom, a odigrala je manje od polovine mečeva, briše se iz daljeg natjecanja i njeni se dotadašnji rezultati brišu. Ako je pak odigrala polovinu ili više mečeva, onda ona gubi sve preostale mečeve (računajući i meč u kojem je kontumacirana) s nulom, a protivnici dobivaju najveći broj bodova koje je ta momčad izgubila u jednom meču tokom natjecanja dok je nastupala.

36. Ako jedna momčad istupi s natjecanja koja se igra po švicarskom sistemu ili izgubi jedan meč kontumacom, onda gubi sve preostale mečeve s nulom bez obzira kada je istupila, a slijedeći protivnici dobivaju pola boda više od 50% mogućih bodova u tom meču za meč do 6 ploča, jedan bod više od 50% za meč od 7—12 ploča, 1,5 bod više od 50% na meč od 13—18 ploča itd.

37. Momčad gubi meč kontumacom bez igre:

a) ako izgubi kontumacom više od polovine partija zbog nedolaska na meč cijele momčadi ili dovoljnog broja igrača u roku od 1 sata i sl.;

b) ako kapetan momčadi ne preda sucu postavu momčadi do određenog vremena koje propisuje pravilnik natjecanja, odnosno po isteku jednog sata od vremena zakazanog za početak meča;

c) po kazni koju izriče sudac natjecanja ili turnirski odbor.

38. Partija se gubi kontumacom:

a) ako igrač ne dođe na natjecanje u roku od jednog sata, računajući od vremena zakazanog za početak;

b) ako u momčadi nastupi igrač koji nije predviđen u postavi ekipe, onda dotični igrač gubi partiju kontumacom;

c) ako je za momčad nastupio igrač koji je nepravilno registriran, onda dotični igrač gubi partiju kontumacom;

d) ako je za momčad nastupio igrač koji je pod kaznom ili suspenzijom, onda dotični igrač gubi partiju kontumacom;

e) ako je u postavi momčadi na određenoj ploči izostavljeno ime igrača;

f) po kazni koju izriče sudac ili turnirski odbor;

g) ako momčad nije nastupila u pravilnom redoslijedu jer je poremećen u odnosu na kategoriju ili u odnosu na redoslijed osnovne postave, onda partije gube kontumacom svi igrači koji su igrali na nižim pločama nego što bi to dozvoljavala njihova kategorija pri pravilnom rasporedu momčadi, odnosno gube igrači koji su igrali na nižim pločama nego što su im pripadale prema prijavljenom sastavu ili osnovnoj postavi. Pri poređenju »nepravilnog« s »pravilnim« redoslijedom momčadi ne računaju se igrači koji su u dotičnom meču izgubili ili dobili partije bez igre, tj. kontumacom.

39. Rok za podnošenje žalbi u slučajevima navedenim u čl. 38. pod točkama b), c), d) i g) je 48 sati od trenutka završetka utakmice. Žalba se podnosi forumu koji je predviđen Pravilnikom natjecanja.

40. Svi prestupi navedeni u čl. 35—38, pored navedenih posljedica, povlače za sobom još i disciplinsku odgovornost.

41. Po završetku meča ili natjecanja kapetani momčadi potpisuju zapisnik u koji se unose pojedinačni rezultati i ostali podaci.

VODSTVO NATJECANJA

42. Za svaki meč ili natjecanje određuje se sudac, a po potrebi i potreban broj zamjenika ili pomoćnika iz redova kvalificiranih sudaca i na način kako to predviđaju propozicije natjecanja i Pravilnik o šahovskim sucima. Isto tako određuje se i drugostepeni organ (turnirski odbor, natjecateljska komisija ili neki drugi forum) koji rješava sporove u drugom stepenu.

43. Sudac (odnosno njegov zamjenik) rješava sve sporove u prvom stepenu i njegove su odluke izvršne.

44. Na odluku suca kapetan momčadi može podnijeti žalbu drugostepenom organu u vremenu predviđenom Pravilnikom. Odluke drugostepenog organa su konačne i jedino u slučaju većih nepravilnosti organizator može poništiti cijelo natjecanje.

45. Turnirski odbor i suci poduzimaju potrebne mjere za uspješan tok natjecanja, ali ne mogu mijenjati propozicije i Pravilnik natjecanja, ako za ovo ne postoji suglasnost foruma koji je organizator natjecanja.

46. Pored općih dužnosti koje obavlja na turnirima i natjecanjima, a koje su precizirane Pravilima igre FIDE i Pravilnikom o šahovskim sucima, sudac je dužan da se brine i o slijedećem:

a) da pregleda i utvrdi ispravnost članskih legitimacija i ostale dokumentacije igrača i momčadi;

b) za pravilan tok natjecanja;

c) za disciplinu na natjecanju i za pridržavanje Pravilnika natjecanja;

d) za uredno vođenje tabele i ostale dokumentacije;

e) za pripremanje konačnog izvještaja koji treba dostaviti organizatoru u predviđenom roku po završetku natjecanja i slično.

47. Na svakom natjecanju u prostoru za igru dozvoljeno je u principu prisustvo samo igrača u koje se ne ubrajaju rezerve i kapetani momčadi. Druge osobe mogu ući u taj prostor samo po odobrenju suca. Ako to zahtijeva situacija, radi pravilnog toka natjecanja, održavanja potrebnog reda i discipline, otklanjanja sumnji o konzultacijama i sl. sudac može donijeti odluku da igrači koji su završili partije, kao i kapetani čije su momčadi završile meč napuste prostor za igru.

48. Protiv nedPisciplinirano igrača, kapetana ili momčadi sudac može izreći slijedeće kazne:

a) opomenu,

b) pismeni ukor,

c) gubitak partije, odnosno utakmice,

d) oduzimanje momčadi određenog broja bodova u konačnom plasmanu (kazneni bodovi),

e) isključenje s natjecanja igrača, kapetana ili momčadi.

Za teže prestupe, kao što su oni navedeni u točkama c), d) i e), sudac je dužan podnijeti prijavu nadležnom šahovskom forumu odnosno nadležnom disciplinskom odboru, za pokretanje disciplinskog postupka, bez obzira na već izrečenu kaznu koju je kao sudac izrekao.

49. Ovaj Pravilnik je usvojen na IX. konferenciji ŠSJ u Titogradu 22. veljače 1976. godine.

TURNIRSKI SISTEMI

Postoji više sistema po kojima se održavaju šahovska pojedinačna i momčadska natjecanja, određuju parovi i konačan plasman učesnika. Navest ćemo nekoliko sistema, koji se kod nas najviše primjenjuju:

BERGEROV SISTEM

U tom sistemu, koji je i najviše u upotrebi, svaki učesnik igra sa svakim po jednu partiju (jednokružni sistem) ili po dvije ili više partija (dvokružni ili višekružni sistem).

Prije početka turnira učesnici ždrijebom izvlače broj pod kojim se upisuju u turnirsku tabelu. Prema **Bergerovim tablicama,** koje donosimo na slijedećim stranicama, određuje se točan raspored parova u svim kolima, a također i boje figura. Prvoimenovani broj u Bergerovim tablicama ima bijele figure. Bergerove tablice za neparan broj učesnika iste su kao i za paran s jednim učesnikom više. Pri neparnom broju učesnika u svakom kolu slobodan je igrač koji bi trebao igrati s posljednjim brojem pri parnom broju učesnika.

U slučaju diobe mjesta bolji je onaj koji je u susretima s **pobjednicima** turnira postigao **bolji** uspjeh. Za pobjednike turnira smatraju se igrači koji su na turniru osvojili **više od 50%** mogućih bodova. Ako je i taj rezultat isti, bolji uspjeh određuje se prema Sonnebornovom sistemu. Kod tog sistema izračunava se za svakog igrača zbroj svih bodova njegovih protivnika koje je na turniru pobijedio i polovica zbroja bodova igrača s kojima je remizirao. Ako bi i taj rezultat bio isti, mogu se turnirskim pravilnikom kao daljnji kriteriji navesti veći broj pobjeda, međusobni rezultat na turniru itd.

ŠVICARSKI SISTEM

(Jug. kružna poboljšana varijanta)

Taj sistem primjenjuje se kod velikog broja učesnika s ograničenim danima igranja.

Osnovni principi tog sistema su slijedeći:

1) **Broj kola** je unaprijed određen, a kao najpogodniji uzima se obično **trećina od broja učesnika.** Ukoliko je broj kola manji od jedne trećine učesnika, plasman na kraju natjecanja manje je realan. Valja uvijek odrediti neparan broj kola, dok broj učesnika treba, ako je ikako moguće, biti paran.

2) Kao i kod Bergerovog sistema, prije početka turnira učesnici ždrijebom izvlače broj pod kojim se upisuju u turnirsku tabelu. U prvom kolu igraju parovi sa ždrijebnim brojevima **1—2, 3—4, 5—6, 7—8** itd., pri čemu neparni imaju bijele figure.

U **slijedećem kolu,** kao i u **daljnjim kolima,** parovi se određuju na slijedeći način: pronađe se igrač s najvećim brojem osvojenih bodova počevši od vrha tablice. Njegov protivnik bit će prvi igrač s **istim brojem bodova,** koji se nalazi niže od njega na tabeli. Ako, međutim, takvog igrača nema, ili su već međusobno igrali, vraćamo se ponovno na početak tabele i tražimo mu partnera među igračima koji od početka tabele dolaze do njega. Dakle cijelo vrijeme pravimo krug (po čemu se i zove kružna varijanta) i ako mu u čitavom krugu tabele, idući od njega naniže, pa od vrha do njegovog broja, nismo našli protivnika s istim brojem bodova, tražimo mu po istom principu protivnika s pola boda manje, počevši od njegovog broja naniže. Slijedeći par započinjemo tamo gdje smo s prethodnim završili itd., neprekidno u krug.

Kod sparivanja započinjemo dakle uvijek s igračem s najvećim brojem bodova počev od vrha tabele, tražimo mu najbližeg protivnika s istim brojem bodova idući uvijek u krug, pa tako sve do posljednjeg para s najmanjim brojem bodova.

Ako je neki igrač igrao s protivnikom koji bi mu se na ovaj način odredio, onda njegov protivnik (traženi igrač) odlazi u tzv. »preskok«, a igraču se određuje prvi slijedeći protivnik s istim brojem bodova. Igrači koji su u »preskoku« privremeno se ne uzimaju u obzir kod sparivanja sve dok se opet na njih ne dođe, tj. nakon što se napravi čitav krug po tabeli počev od njega naniže, pa opet od vrha tabele do njega. Znači igrači koji su u »preskoku« sparivaju se tek pri ponovnom pretraživanju tabele. Pri tome se može desiti da se kod pojedinih parova opet trebaju sastati igrači koji su međusobno već igrali. Tada će takvi igrači ponovno ići u novi »preskok« (tzv. »preskok drugog re-

da«) i doći će na red za sparivanje pri trećem kružnom pretraživanju tabele itd.

Ako pri sastavljanju parova jedne grupe (pod grupom se podrazumijevaju igrači s istim brojem bodova) preostane jedan igrač zato što grupa sadrži neparan broj igrača, onda on za protivnika dobiva prvog igrača iz niže grupe (s pola boda manje), na kojeg se naiđe, polazeći od njega naniže.

Ako se pri sastavljanju parova jedne grupe dogodi slučaj da posljednji par te grupe ne može igrati jer su ta dva igrača već igrala, poništi se prethodni par, tj. igrač koji je tražen u prethodnom paru odlazi u preskok (bez obzira što sa svojim protivnikom nije igrao), a igrač koji je tražio protivnika dobiva za protivnika prvog slijedećeg igrača s kojim nije igrao pod uvjetom da se i posljednji par te grupe može formirati. Dakle suština je u tome da se ne prebacuju **dva ili više** igrača iz jedne grupe u nižu grupu dokle god postoje mogućnosti da se formiraju svi parovi od igrača te grupe, pri čemu se i dalje primjenjuje kružni princip.

Igrač odlazi u preskok i kada u susretu jedan od igrača treba i po treći put uzastopno igrati istom bojom figura, kao i kod parova posljednjeg kola, u kome bi kod jednog igrača razlika u boji bijelih i crnih figura bila veća od 2. Izuzetno, ako ovaj preskok uzrokuje prebacivanje igrača u nižu grupu, prvosastavljeni par ostat će na snazi.

Ako jedna grupa sadrži samo dva igrača koji su međusobno već igrali ili ako i kod grupe od većeg broja igrača preostanu dva ili više igrača koji su već međusobno igrali i ne postoje mogućnosti da se poništenjem prethodnih parova te grupe situacija izmijeni, onda svi ti igrači dobivaju za protivnike igrače iz prve niže grupe po principu rotacije. Rotacija počinje od prvog igrača više grupe, koji dobiva za protivnika prvog igrača prve niže grupe, zatim drugi igrač iz više grupe traži prvog igrača iz prve niže grupe preskačući igrača koji je već sparen, sve dok se ne nađu protivnici svim igračima više grupe. Kada se to završi, nastavlja se sparivanje parova od preostalih igrača niže grupe s time što krug počinje od posljednjeg igrača niže grupe koji je sparen s igračem više grupe.

3. **Boja figura** određuje se u drugom i slijedećim kolima tako da bijele figure uvijek dobiva igrač koji je u prethodnim kolima manje puta imao bijele figure od svog protivnika. Ako je taj broj isti, bijele figure dobiva igrač koji je u prethodnom kolu bio crni, ako je i to isto, gleda se boja figura u kolu ispred toga itd., sve do kola u kojem se boja figura razlikuje. Ako je sve do prvog kola isto, bijele figure dobiva igrač koji je »tražio« protivnika.

Već smo spomenuli da kod švicarskog sistema broj učesnika mora biti paran. Ukoliko bi ipak u toku natjecanja došlo do neparnog broja igrača (uslijed otkaza nekog igrača i sl.), uvijek igrač **s najmanjim brojem bodova** dobiva bod bez igre. Ukoliko je takvih igrača više, bod dobiva onaj koji je pri sparivanju ostao bez partnera. Pri tome treba uvijek imati u vidu da pojedini igrač na čitavom turniru može na taj način dobiti samo jedan bod. Ukoliko je neparan broj igrača bio već na startu turnira, čitav bod bez borbe dobiva igrač s najvećim izvučenim brojem.

Ako je već na početku natjecanja došlo do neparnog broja učesnika, postoji jedan način kojim je moguće izbjeći da igrači dobivaju bod bez borbe, što uvijek daje prednost manjini igrača koji su tako došli do boda. Taj način ne daje ni jednom igraču bod bez borbe već naprotiv omogućuje svakom igraču po jedan slobodan dan. Postupak je slijedeći: broj kola na natjecanju **mora biti neparan.** U prvom kolu igrat će onoliko igrača koliko iznosi **broj kola turnira manje jedan,** dok su ostali igrači slobodni. Npr. turnir ima 9 kola i u 1. kolu susreću se parovi 1-2, 3-4, 5-6 i 7-8, dok su ostali igrači slobodni. U drugom kolu slobodan je igrač br. 1. kojeg se preskače kod sparivanja, u trećem kolu igrač br. 2 itd. sve do posljednjeg 9. kola, u kojem je slobodan igrač br. 8.

Samo sparivanje u drugom i slijedećim kolima vrši se na jednak način kao što je naprijed opisano, samo što se igrač, koji je u dotičnom kolu slobodan, preskače prilikom sparivanja.

Tim načinom se omogućuje da unatoč neparnom broju učesnika nitko ne dobiva bod bez borbe, ali mu je mana da igrači igraju paran broj partija, kod kojeg se uslijed specifičnosti švicarskog sistema često događa da neki igrači imaju po 2—3 partije više puta bijele odnosno crne figure.

Ovaj sistem se može primjenjivati na turnirima na kojima broj učesnika nije suviše veliki u odnosu na broj kola, tj. broj igrača ne bi trebao biti veći od trostrukog broja kola, jer bi u protivnom imao negativan efekat. Tako bi npr. na turniru od devet kola sa 75 igrača u prvom kolu bilo slobodno čak 67 igrača dok bi ih igralo svega osam, pa bi tako turnir praktički počeo tek s drugim kolom.

4) Kako je kod švicarskog sistema osnovni princip da se u svakom kolu sastaju igrači s istim ili približno istim brojem osvojenih bodova, potrebno je uvijek da su prije početka svakog kola završene sve partije prethodnog kola. Ako to iz raznih razloga nije moguće, treba turnirskim pravilnikom predvidjeti kako se u takvom slučaju postupa. Postoje dvije mogućnosti: da se partija **procijeni** i tako dobiven rezultat unese u turnirsku tabelu, ili da sudac turnira uzme izjave igrača da li u nedovrše-

noj partiji igraju na pobjedu. Tada se igraču **koji izjavi da igra na pobjedu** u turnirsku tabelu **uvjetno** unosi bod a njegovom protivniku nula i tako vrši sparivanje, dok se partija kasnije nastavlja i tek po njezinu završetku **upisuje konačan rezultat.** Ukoliko ni jedan od igrača ne izjavi da igra na pobjedu, partija se proglašava za remi i taj se rezultat kao konačan upisuje u turnirsku tabelu.

5) Kod diobe mjesta kao kriterij uzima se **Buchholz-sistem.** Po tom sistemu za svakog igrača zbroje se **svi bodovi svih njegovih protivnika** bez obzira na rezultat koji je s njima postigao. Logika tog sistema jest u tome što u Švicarskom sistemu svaki igrač igra zapravo svoj turnir s različitim protivnicima od ostalih igrača. Buchholz-sistem pokazuje prema tome tko je od igrača igrao »**jači**« turnir, tj. imao **teže** protivnike, pošto su oni ukupno postigli više bodova na turniru. Ako bi rezultat i po Buchholz-sistemu bio jednak, mogu se turnirskim pravilnikom odrediti i drugi kriteriji, npr. veći broj pobjeda, tko je više puta igrao kao crni, međusobni rezultat ukoliko su međusobno igrali itd.

KUP SISTEM

Kup sistem, tj. na ispadanje, primjenjuje se kako kod momčadskih, tako i kod pojedinačnih natjecanja, kad ima **mnogo prijavljenih** učesnika a natjecanje treba sprovesti **u što kraćem roku.**

Nedostatak je tog sistema što nakon svakog kola polovina igrača ispada iz daljeg natjecanja. Ima poboljšanja, da učesnik ne ispada odmah poslije jednog poraza, nego tek nakon dva ili više poraza.

Broj učesnika treba uvijek biti **potencija od broja dva** (2, 4, 8, 16, 32, 64 itd.). Ako broj prijavljenih učesnika nije stepen broja 2, onda se do tog broja dolazi na taj način, što se odigraju prethodno eliminaciona kola između potrebnog broja najslabijih učesnika, kako bi se došlo do potrebnog broja i tek poslije toga počinje redovan kup-turnir.

Pošto se po kup-sistemu igra na ispadanje, turnirskim pravilnikom treba predvidjeti što se dešava kod **neodlučnog rezultata.** Postoji nekoliko mogućnosti: da se igra nova partija s obrnutim bojama figura, da ima prednost igrač koji je igrao crnim figurama, ili da odlučuje ždrijeb.

ŠEVENINŠKI SISTEM

Ovaj sistem upotrebljava se često prilikom organizacije **momčadskih natjecanja,** jer se u tom sistemu **svaki igrač** jedne momčadi u toku meča susreće sa **svakim igračem** druge momčadi, pri čemu se još i sukcesivno mijenja boja figura u svakom kolu, te se tako dobiva najrealniji rezultat.

Princip sistema je veoma jednostavan. Igrač jedne ekipe čitavo vrijeme sjede na svojim mjestima, dok se igrači druge momčadi mijenjaju tako, da kada sve partije jednog kruga završe, igrač koji je igrao na prvoj ploči, prelazi na posljednju, dok se ostali igrači pomiču za jednu ploču unaprijed. Figure se mijenjaju poslije svakog kola, tako da u jednom kolu jedna momčad ima bijele figure, a u slijedećem crne itd.

Eventualne rezerve u tom sistemu ne igraju na posljednjim pločama, već **direktno** zamjenjuju igrača na **onoj ploči** koji u tom kolu ne nastupa.



RAZNE ODLUKE, TUMAČENJA I PREPORUKE FIDE

Igrač koji je napustio turnir a odigrao je najmanje 50% svojih partija (u taj broj računaju se i započete ali nedovršene partije) **ostaje i dalje na turnirskoj tablici,** a njegovi protivnici s kojima još nije igrao dobit će bod bez borbe. Takav bod obilježava se na turnirskoj tablici zvjezdicom.

Igrač koji je napustio turnir a da nije odigrao 50% partija **briše se s turnirske tabele.** Njegov postignuti rezultat ostaje međutim, u svrhu kategorizacije, rejtinga ili povijesne dokumentacije.

U slučaju diobe mjesta treba unaprijed turnirskim pravilnikom odrediti **kriterije** po kojima će se odrediti **konačan plasman.**

FIDE je donijela i preporuku da šahovske figure i ploče budu na značajnim šahovskim natjecanjima odgovarajućeg standarda. Za veličinu šahovske ploče preporučuje se da polja budu veličine 5—6,5 cm. Šahovski stolovi trebaju biti odgovarajuće visine, a šahovski satovi trebaju imati uređaje koji će precizno davati znak kada velika kazaljka pokazuje pune satove. Satovi trebaju imati kontrolnu zastavicu, pad koje treba da se jasno vidi u točno vrijeme završetka punog sata.

BERGEROVE TABLICE

ZA RASPORED PAROVA PO KOLIMA

Prvoimenovani broj svakog para ima bijele figure

3 i 4 igrača

1. 1-4 2-3
2. 4-3 1-2
3. 2-4 3-1

5 i 6 igrača

1. 1-6 2-5 3-4
2. 6-4 5-3 1-2
3. 2-6 3-1 4-5
4. 6-5 1-4 2-3
5. 3-6 4-2 5-1

7 i 8 igrača

1. 1-8 2-7 3-6 4-5
2. 8-5 6-4 7-3 1-2
3. 2-8 3-1 4-7 5-6
4. 8-6 7-5 1-4 2-3
5. 3-8 4-2 5-1 6-7
6. 8-7 1-6 2-5 3-4
7. 4-8 5-3 6-2 7-1

9 i 10 igrača

1. 1-10 2-9 3-8 4-7 5-6
2. 10-6 7-5 8-4 9-3 1-2
3. 2-10 3-1 4-9 5-8 6-7
4. 10-7 8-6 9-5 1-4 2-3
5. 3-10 4-2 5-1 6-9 7-8
6. 10-8 9-7 1-6 2-5 3-4
7. 4-10 5-3 6-2 7-1 8-9
8. 10-9 1-8 2-7 3-6 4-5
9. 5-10 6-4 7-3 8-2 9-1

11 i 12 igrača

1. 1-12 2-11 3-10 4-9 5-8 6-7
2. 12-7 8-6 9-5 10-4 11-3 1-2
3. 2-12 3-1 4-11 5-10 6-9 7-8
4. 12-8 9-7 10-6 11-5 1-4 2-3
5. 3-12 4-2 5-1 6-11 7-10 8-9
6. 12-9 10-8 11-7 1-6 2-5 3-4
7. 4-12 5-3 6-2 7-1 8-11 9-10
8. 12-10 11-9 1-8 2-7 3-6 4-5
9. 5-12 6-4 7-3 8-2 9-1 10-11
10. 12-11 1-10 2-9 3-8 4-7 5-6
11. 6-12 7-5 8-4 9-3 10-2 11-1

13 i 14 igrača

1. 1-14 2-13 3-12 4-11 5-10 6-9 7-8
2. 14-8 9-7 10-6 11-5 12-4 13-3 1-2
3. 2-14 3-1 4-13 5-12 6-11 7-10 8-9
4. 14-9 10-8 11-7 12-6 13-5 1-4 2-3
5. 3-14 4-2 5-1 6-13 7-12 8-11 9-10

6. 14-10 11-9 12-8 13-7 1-6 2-5 3-4
7. 4-14 5-3 6-2 7-1 8-13 9-12 10-11
8. 14-11 12-10 13-9 1-8 2-7 3-6 4-5
9. 5-14 6-4 7-3 8-2 9-1 10-13 11-12
10. 14-12 13-11 1-10 2-9 3-8 4-7 5-6
11. 6-14 7-5 8-4 9-3 10-2 11-1 12-13
12. 14-13 1-12 2-11 3-10 4-9 5-8 6-7
13. 7-14 8-6 9-5 10-4 11-3 12-3 13-1

15 i 16 igrača

1. 1-16 2-15 3-14 4-13 5-12 6-11 7-10 8-9
2. 16-9 10-8 11-7 12-6 13-5 14-4 15-3 1-2
3. 2-16 3-1 4-15 5-14 6-13 7-12 8-11 9-10
4. 16-10 11-9 12-8 13-7 14-6 15-5 1-4 2-3
5. 3-16 4-2 5-1 6-15 7-14 8-13 9-12 10-11
6. 16-11 12-10 13-9 14-8 15-7 1-6 2-5 3-4
7. 4-16 5-3 6-2 7-1 8-15 9-14 10-13 11-12
8. 16-12 13-11 14-10 15-9 1-8 2-7 3-6 4-5
9. 5-16 6-4 7-3 8-2 9-1 10-15 11-14 12-13
10. 16-13 14-12 15-11 1-10 2-9 3-8 4-7 5-6
11. 6-16 7-5 8-4 9-3 10-2 11-1 12-15 13-14
12. 16-14 15-13 1-12 2-11 3-10 4-9 5-8 6-7
13. 7-16 8-6 9-5 10-4 11-3 12-2 13-1 14-15
14. 16-15 1-14 2-13 3-12 4-11 5-10 6-9 7-8
15. 8-16 9-7 10-6 11-5 12-4 13-3 14-2 15-1

17 i 18 igrača

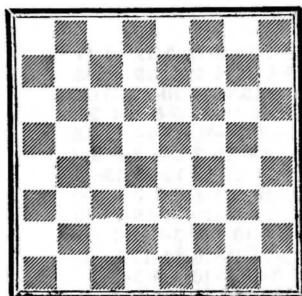
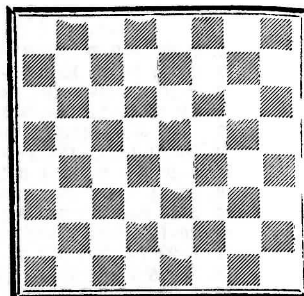
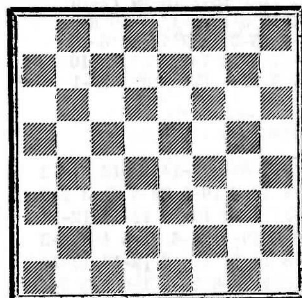
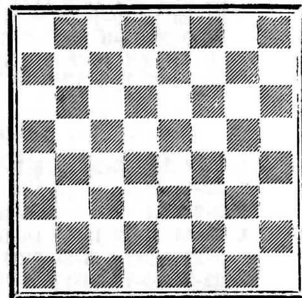
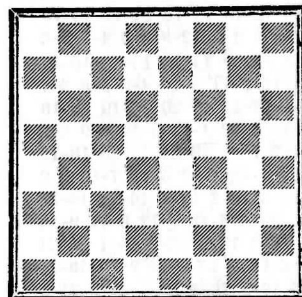
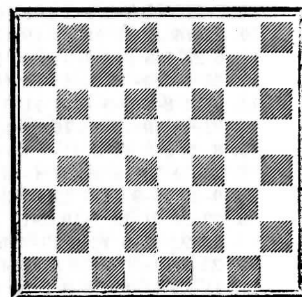
1. 1-18 2-17 3-16 4-15 5-14 6-13 7-12 8-11 9-10
2. 18-10 11-9 12-8 13-7 14-6 15-5 16-4 17-3 1-2
3. 2-18 3-1 4-17 5-16 6-15 7-14 8-13 9-12 10-11
4. 18-11 12-10 13-9 14-8 15-7 16-6 17-5 1-4 2-3
5. 3-18 4-2 5-1 6-17 7-16 8-15 9-14 10-13 11-12
6. 18-12 13-11 14-10 15-9 16-8 17-7 1-6 2-5 3-4
7. 4-18 5-3 6-2 7-1 8-17 9-16 10-15 11-14 12-13
8. 18-13 14-12 15-11 16-10 17-9 1-8 2-7 3-6 4-5
9. 5-18 6-4 7-3 8-2 9-1 10-17 11-16 12-15 13-14
10. 18-14 15-13 16-12 17-11 1-10 2-9 3-8 4-7 5-6
11. 6-18 7-5 8-4 9-3 10-2 11-1 12-17 13-16 14-15
12. 18-15 16-14 17-13 1-12 2-11 3-10 4-9 5-8 6-7
13. 7-18 8-6 9-5 10-4 11-3 12-2 13-1 14-17 15-16
14. 18-16 17-15 1-14 2-13 3-12 4-11 5-10 6-9 7-8
15. 8-18 9-7 10-6 11-5 12-4 13-3 14-2 15-1 16-17
16. 18-17 1-16 2-15 3-14 4-13 5-12 6-11 7-10 8-9
17. 9-18 10-8 11-7 12-6 13-5 14-4 15-3 16-2 17-1

19 i 20 igrača

1. 1-20 2-19 3-18 4-17 5-16 6-15 7-14 8-13 9-12 10-11
2. 20-11 12-10 13-9 14-8 15-7 16-6 17-5 18-4 19-3 1-2
3. 2-20 3-1 4-19 5-18 6-17 7-16 8-15 9-14 10-13 11-12
4. 20-12 13-11 14-10 15-9 16-8 17-7 18-6 19-5 1-4 2-3
5. 3-20 4-2 5-1 6-19 7-18 8-17 9-16 10-15 11-14 12-13
6. 20-13 14-12 15-11 16-10 17-9 18-8 19-7 1-6 2-5 3-4
7. 4-20 5-3 6-2 7-1 8-19 9-18 10-17 11-16 12-15 13-14
8. 20-14 15-13 16-12 17-11 18-10 19-9 1-8 2-7 3-6 4-5
9. 5-20 6-4 7-3 8-2 9-1 10-19 11-18 12-17 13-16 14-15
10. 20-15 16-14 17-13 18-12 19-11 1-10 2-9 3-8 4-7 5-6
11. 6-20 7-5 8-4 9-3 10-2 11-1 12-19 13-18 14-17 15-16
12. 20-16 17-15 18-14 19-13 1-12 2-11 3-10 4-9 5-8 6-7
13. 7-20 8-6 9-5 10-4 11-3 12-2 13-1 14-19 15-18 16-17
14. 20-17 18-16 19-15 1-14 2-13 3-12 4-11 5-10 6-9 7-8
15. 8-20 9-7 10-6 11-5 12-4 13-3 14-2 15-1 16-19 17-18
16. 20-18 19-17 1-16 2-15 3-14 4-13 5-12 6-11 7-10 8-9
17. 9-20 10-8 11-7 12-6 13-5 14-4 15-3 16-2 17-1 18-19
18. 20-19 1-18 2-17 3-16 4-15 5-14 6-13 7-12 8-11 9-10
19. 10-20 11-9 12-8 13-7 14-6 15-5 16-4 17-3 18-2 19-1

21 i 22 igrača

1. 1-22 2-21 3-20 4-19 5-18 6-17 7-16 8-15 9-14 10-13 11-12
2. 22-12 13-11 14-10 15-9 16-8 17-7 18-6 19-5 20-4 21-3 1-2
3. 2-22 3-1 4-21 5-20 6-19 7-18 8-17 9-16 10-15 11-14 12-13
4. 22-13 14-12 15-11 16-10 17-9 18-8 19-7 20-6 21-5 1-4 2-3
5. 3-22 4-2 5-1 6-21 7-20 8-19 9-18 10-17 11-16 12-15 13-14
6. 22-14 15-13 16-12 17-11 18-10 19-9 20-8 21-7 1-6 2-5 3-4
7. 4-22 5-3 6-2 7-1 8-21 9-20 10-19 11-18 12-17 13-16 14-15
8. 22-15 16-14 17-13 18-12 19-11 20-10 21-9 1-8 2-7 3-6 4-5
9. 5-22 6-4 7-3 8-2 9-1 10-21 11-20 12-19 13-18 14-17 15-16
10. 22-16 17-15 18-14 19-13 20-12 21-11 1-10 2-9 3-8 4-7 5-6
11. 6-22 7-5 8-4 9-3 10-2 11-1 12-21 13-20 14-19 15-18 16-17
12. 22-17 18-16 19-15 20-14 21-13 1-12 2-11 3-10 4-9 5-8 6-7
13. 7-22 8-6 9-5 10-4 11-3 12-2 13-1 14-21 15-20 16-19 17-18
14. 22-18 19-17 20-16 21-15 1-14 2-13 3-12 4-11 5-10 6-9 7-8
15. 8-22 9-7 10-6 11-5 12-4 13-3 14-2 15-1 16-21 17-20 18-19
16. 22-19 20-18 21-17 1-16 2-15 3-14 4-13 5-12 6-11 7-10 8-9
17. 9-22 10-8 11-7 12-6 13-5 14-4 15-3 16-2 17-1 18-21 19-20
18. 22-20 21-19 1-18 2-17 3-16 4-15 5-14 6-13 7-12 8-11 9-10
19. 10-22 11-9 12-8 13-7 14-6 15-5 16-4 17-3 18-2 19-1 20-21
20. 22-21 1-20 2-19 3-18 4-17 5-16 6-15 7-14 8-13 9-12 10-11
21. 11-22 12-10 13-9 14-8 15-7 16-6 17-5 18-4 19-3 20-2 21-1

Natjecanje LJUBLJANA WEEKEND 30'

Skupina .... Partija .... Datum 12. 1993.

Kolo:	Bijeli: BUKAL (......)	Rezultat:
4.	Crni: MIKAC (......)	½:½

e4	1.	e6	Ld1	21.	c4
d3	2.	d5	Df4	22.	f6
Sd2	3.	Sf6	Dd4	23.	Sc6
Sgf3	4.	b6	Dh4	24.	e5 -+
c3	5.	a5		25.	
Le2	6.	Le7		26.	
0-0	7.	0-0		27.	
Dc2	8.	c5		28.	
b3	9.	a4		29.	
Lb2	10.	a3		30.	
Lc1	11.	Sc6		31.	
Te1	12.	Dc7		32.	
Lf1	13.	La6		33.	
e5	14.	Sd7		34.	
La3	15.	Sde5		35.	
Se5	16.	Se5		36.	
Lb2	17.	Lg5		37.	
Le2	18.	Lf4		38.	
g3 ?	19.	Ld2		39.	
Dd2	20.	Ld3!?		40.	

-+

41.	61.
42.	62.
43.	**63.**
44.	64.
45.	65.
46.	66.
48.	67.
47.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: bijeli: ....

crni: ....

Primjedbe: ....

Natjecanje LJUBLJANA WEEKEND 307

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo: 3.

Bijeli: BUKAL (......)

Crni: ZORMAN (......)

Rezultat: 1:0

e4	1.	e5	Dg3	21.	Se4
Sc3	2.	Sf6	Dg2	22.	d5
Sf3	3.	Sc6	ed5	23.	Sd6
e4	4.	Lb4	Df3	24.	Dd8
d3	5.	Lc3	Le3	25.	Sh4
bc3	6.	h6	Sh4	26.	Dh4
g3	7.	d6	Tac1	27.	Tac8
h3	8.	0-0	Tc3	28.	Sb5
Lg2	9.	Ld7	Tb3	29.	Sd6
0-0	10.	Sh7	Tc1	30.	De7
Sh4	11.	Se7	Tbc3	31.	Lb5
Kh2	12.	Dc8	Lb1	32.	Ld7
g4	13.	Sg5	Tg1	33.	Sb5
Sf5	14.	Te8	Tcc1	34.	Sd6
d4	15.	Se6	g5	35.	c6
Tg1	16.	Sg6	gh6	36.	g6
Lf1	17.	ed4	h7	37.	Kh8
cd4	18.	Sg3	Lg5	38.	Df8
Ld3	19.	Se4	Lf6	39.	Kh7
Df3	20.	Sg5	Tg6	40.	fg6

Dh5	41.	Dh6		61.	
Lg6	42.			62.	
	43.			63.	
	44.			64.	
1:0	45.			65.	
	46.			66.	
	48.			67.	
	47.			68.	
	49.			69.	
	50.			70.	
	51			71.	
	52.			72.	
	53.			73.	
	54.			74.	
	55.			75.	
	56.			76.	
	57.			77.	
	58.			78.	
	59.			79.	
	60.			80.	

Vrijeme: { bijeli: ....
crni: ....

Primjedbe: ....

....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo: | Bijeli: .... (......) | Rezultat:

| Crni: .... (......) |

....

	1.			21.	
	2.			22.	
	3.			23.	
	4.			24.	
	5.			25.	
	6.			26.	
	7.			27.	
	8.			28.	
	9.			29.	
	10.			30.	
	11.			31.	
	12.			32.	
	13.			33.	
	14.			34.	
	15.			35.	
	16.			36.	
	17.			37.	
	18.			38.	
	19.			39.	
	20.			40.	

41.	61.
42.	62.
43.	63.
44.	64.
45.	65.
46.	66.
48.	67.
47.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: { bijeli: ....
{ crni: ....

Primjedbe: ....

....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo: | Bijeli: .... (......) | Rezultat:

.... | Crni: .... (......) | ....

1.	21.
2.	22.
3.	23.
4.	24.
5.	25.
6.	26.
7.	27.
8.	28.
9.	29.
10.	30.
11.	31.
12.	32.
13.	33.
14.	34.
15.	35.
16.	36.
17.	37.
18.	38.
19.	39.
20.	40.

41.	61.
42.	62.
43.	63.
44.	64.
45.	65.
46.	66.
48.	67.
47.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: { bijeli: ....
crni: ....

Primjedbe: ....

....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo: .... | Bijeli: .... (......) | Rezultat: ....
Crni: .... (......)

1.	21.
2.	22.
3.	23.
4.	24.
5.	25.
6.	26.
7.	27.
8.	28.
9.	29.
10.	30.
11.	31.
12.	32.
13.	33.
14.	34.
15.	35.
16.	36.
17.	37.
18.	38.
19.	39.
20.	40.

41.	61.
42.	62.
43.	63.
44.	64.
45.	65.
46.	66.
48.	67.
47.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: { bijeli: ....
crni: ....

Primjedbe: ....

....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo: ....

Bijeli: .... (.......)

Crni: .... (.......)

Rezultat: ....

1.	21.
2.	22.
3.	23.
4.	24.
5.	25.
6.	26.
7.	27.
8.	28.
9.	29.
10.	30.
11.	31.
12.	32.
13.	33.
14.	34.
15.	35.
16.	36.
17.	37.
18.	38.
19.	39.
20.	40.

41.	61.
42.	62.
43.	63.
44.	64.
45.	65.
46.	66.
47.	67.
48.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: { bijeli: ....
{ crni: ....

Primjedbe: ....

....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo:	Bijeli: .... (......)	Rezultat:
....	Crni: .... (......)	....

1.	21.
2.	22.
3.	23.
4.	24.
5.	25.
6.	26.
7.	27.
8.	28.
9.	29.
10.	30.
11.	31.
12.	32.
13.	33.
14.	34.
15.	35.
16.	36.
17.	37.
18.	38.
19.	39.
20.	40.

41.	61.
42.	62.
43.	63.
44.	64.
45.	65.
46.	66.
48.	67.
47.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: { bijeli: ....
crni: ....

Primjedbe: ....

....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo: .... | Bijeli: .... (.......) | Rezultat: ....
Crni: .... (.......)

1.	21.
2.	22.
3.	23.
4.	24.
5.	25.
6.	26.
7.	27.
8.	28.
9.	29.
10.	30.
11.	31.
12.	32.
13.	33.
14.	34.
15.	35.
16.	36.
17.	37.
18.	38.
19.	39.
20.	40.

41.		61.	
42.		62.	
43.		63.	
44.		64.	
45.		65.	
46.		66.	
48.		67.	
47.		68.	
49.		69.	
50.		70.	
51.		71.	
52.		72.	
53.		73.	
54.		74.	
55.		75.	
56.		76.	
57.		77.	
58.		78.	
59.		79.	
60.		80.	

Vrijeme: { bijeli: ....
crni: ....

Primjedbe: ....
....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo: .... | Bijeli: .... (.......) | Rezultat: ....

Crni: .... (.......)

1.		21.	
2.		22.	
3.		23.	
4.		24.	
5.		25.	
6.		26.	
7.		27.	
8.		28.	
9.		29.	
10.		30.	
11.		31.	
12.		32.	
13.		33.	
14.		34.	
15.		35.	
16.		36.	
17.		37.	
18.		38.	
19.		39.	
20.		40.	

41.	61.
42.	62.
43.	63.
44.	64.
45.	65.
46.	66.
48.	67.
47.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: { bijeli: ....
{ crni: ....

Primjedbe: ....

....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo: .... | Bijeli: .... (........) | Rezultat: ....

Crni: .... (........)

1.	21.
2.	22.
3.	23.
4.	24.
5.	25.
6.	26.
7.	27.
8.	28.
9.	29.
10.	30.
11.	31.
12.	32.
13.	33.
14.	34.
15.	35.
16.	36.
17.	37.
18.	38.
19.	39.
20.	40.

41.	61.
42.	62.
43.	63.
44.	64.
45.	65.
46.	66.
48.	67.
47.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: { bijeli: ....
crni: ....

Primjedbe: ....

....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo: .... | Bijeli: .... (......) | Rezultat: ....
Crni: .... (......)

1.	21.
2.	22.
3.	23.
4.	24.
5.	25.
6.	26.
7.	27.
8.	28.
9.	29.
10.	30.
11.	31.
12.	32.
13.	33.
14.	34.
15.	35.
16.	36.
17.	37.
18.	38.
19.	39.
20.	40.

41.	61.
42.	62.
43.	63.
44.	64.
45.	65.
46.	66.
48.	67.
47.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: { bijeli: ....
crni: ....

Primjedbe: ....

....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo:		Rezultat:
	Bijeli: .... (.......)	
....	Crni: .... (.......)	....

1.	21.
2.	22.
3.	23.
4.	24.
5.	25.
6.	26.
7.	27.
8.	28.
9.	29.
10.	30.
11.	31.
12.	32.
13.	33.
14.	34.
15.	35.
16.	36.
17.	37.
18.	38.
19.	39.
20.	40.

41.	61.
42.	62.
43.	63.
44.	64.
45.	65.
46.	66.
48.	67.
47.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: bijeli: ....

crni: ....

Primjedbe: ....

....

Natjecanje ....

Skupina .... Partija .... Datum ....

Kolo: | Bijeli: .... (......) | Rezultat:

.... | Crni: .... (......) | ....

1.	21.
2.	22.
3.	23.
4.	24.
5.	25.
6.	26.
7.	27.
8.	28.
9.	29.
10.	30.
11.	31.
12.	32.
13.	33.
14.	34.
15.	35.
16.	36.
17.	37.
18.	38.
19.	39.
20.	40.

41.	61.
42.	62.
43.	63.
44.	64.
45.	65.
46.	66.
48.	67.
47.	68.
49.	69.
50.	70.
51.	71.
52.	72.
53.	73.
54.	74.
55.	75.
56.	76.
57.	77.
58.	78.
59.	79.
60.	80.

Vrijeme: bijeli: ....

crni: ....

Primjedbe: ....

....

SADRŽAJ

	IME	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	BODOVI	%	MJESTO
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				

RED. BROJ		NAPREDOVANJE PO KOLIMA									PLASMAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	

YU ISBN 86-7317-004-4